
SQUARE重返任天堂陣營？直擊訪問兩公司高層
GAME
PLAYERS 遊戲誌
VOL. 030
GAME PLAYERS
THE CHOICE OF SERIOUS & PROFESSIONAL GAMERS
2002.04
HK$25
帝都巴里花組之最後舞台
櫻大戰4
徹底攻略
biohazard
WILD ARMS ADVANCED 3rd
XENOSAGA EPISODE I
GRANDIA XTREME
DEAD OR ALIVE 3
鬼武者2
擁有一千倍現有性能！？
PLAYSTATION 3技術全解構
製品版情報陸續發佈
FINAL FANTASY XI
專題探討
由《DOUBLE S.T.E.A.L》看XBOX機能
畫面首次公開
POCKET MONSTER GBA（暫稱）
© SEGA/OVERWORKS © RED © OVER WORKS/SEGA,2002 © RED 2002



神話推出前大回顧！
故事背景 裝備系統 戰鬥系統 國戰系統
一次過大公開！
古龍群俠傳網路版
與製作人員大對談 盡揭遊戲不為人知之秘
新地圖金鵬島秘密爆光
Ultima Online
遊網誌第一次新手打獵團過程實地報導
免費有得玩
Ragnarok Online
Fighter Ace III
創世霹靂2
新作探討
N-Age
Asherons' Call 2
ISSUE 27
29 MARCH . 2002
HK$10
本期優惠
遊網誌請你免費遊
互動數碼娛樂展覽會
落「黃金網絡城」免費贈飲三杯
繼續送你 HK$200~
GAMEPLAYERS 遊網誌
ONLINE
magazine
The Unique OnlineGames Magazine

# 身處兩雄之間的SQUARE



TEXT：寒武紀

Square的新成立子公司Game Designers Studio (GDS) 獲得任天堂社長山內博所成立的「Fund Q」基金的支助，GDS將會為任天堂製作應用GC/GBA連動機能的新類型遊戲。

這亦是Square五年來第一次再為任天堂旗下主機開發遊戲。

因為電影事業失敗而出現巨額虧損的Square，去年10月宣佈接受SCE (Sony Computer Entertainment) 149億日圓的注資協助重建業務，SCE並成為了Square的第二大股東。這項交易被業界士認詮釋為，SCE旗下主機將會完全獨佔FF系列遊戲。

FF系列每推出最新一集，其在日本國內的銷量均能保持二百萬套以上的水平，與Enix的《Dragon Quest》系列共享今天最暢銷遊戲系列的名銜。其對遊戲主機銷量的巨大影響力亦反映在去年7月FFX推出之時PS2銷量隨之而急昇的事實上。

對於Square為任天堂開發遊戲， SCE暫時所擺出的都是寬容和樂觀的姿態。SCE一位發言人就有關的消息作出回應時表示：「我們歡迎Square能夠藉著發展手提遊戲機遊戲事業改善經營狀況。」值得留意的是，該段簡短回應中將今次Square與任天堂的合作關係定位為Square開拓手提遊戲機市場的一個舉動，對於是否支持Square為GC開發遊戲則似乎表現出保留的態度。

事實上，現時Square與任天堂的次世代主機GC的開係亦是頗為曖昧的。根據Square方面表示，GDS的主要開發平台的確是GBA，而不是GC。而Square與GC兩者之間只是由一個所謂的GC/GBA連動機能所連接。另一方面，Square在新成立中其實亦只是第二大股東的身份，GDS的51%股權均屬於社長河津秋，總括而言，今次任天堂與Square的合作關係其實可以說是恢復「最低限度的合作關係」。當然，這確實是極為重要的第一步。

5年前FF系列脫離任天堂陣營，SCE是最大得益者，亦正是這一次事件讓我們知道，決定一部主機成功與否並不是主機本身，而是在其上的遊戲作品。PS今天的成功，FF系列可說是居功至偉。SCE的高層對此最最清楚不過，他們今次所表現出的寬容亦不是必然的。去年12月才就任的Square社長和田洋一亦表示：「我們事前亦有向SCE方面交待有關的情況，但我亦不認為他們真的很樂意看到這個形勢。」事實上，當三上真司去年宣佈將Biohazard系列移師GC上的時候，SCE社長久多良木健亦不沒有隱藏其所感到的失望。

SCE-Square-任天堂今天所發展出來的關係，可以說是遊戲業界裡最為微秒和戲劇性的關係。任天堂與Square能夠冰釋前嫌，對於任何一位玩家而言都是好事，但是兩間公司今後將能夠發展出怎樣的合作關係，才是最值得注意的地方，尤其是Square夾在遊戲界的兩雄之間，實有如戲子走鋼線一般，如何能夠找到三方都能夠接受的平衡點，將會是Square面對的一大問題。








GAMEPLAYERS MAGAZINE

# CONTENTS

GAMEPLAYERS VOL.030

2002年3月27日
每本港幣25元

## must read

遊戲類型解說

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ACT | 動作遊戲 | FIG | 對戰格鬥遊戲 | SLG | 模擬／育成／戰略遊戲 |
| ARPG | 動作角色扮演遊戲 | PUZ | 智力／方塊遊戲 | SPT | 體育運動遊戲 |
| AVG | 冒險／文字冒險遊戲 | RAC | 賽車遊戲 | SRPG | 戰略角色扮演遊戲 |
| ETC | 電子小說／其他類型遊戲 | RPG | 角色扮演遊戲 | STG | 射擊遊戲 |
| | | | | TAB | 桌上遊戲 |

VOL.030

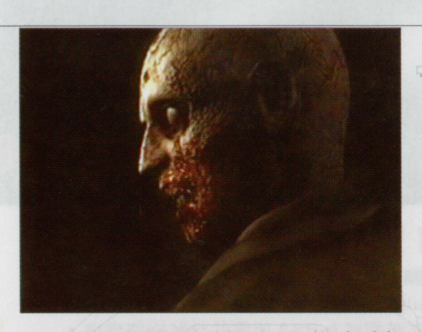
volume.030.27.3.2002

# FEATURES



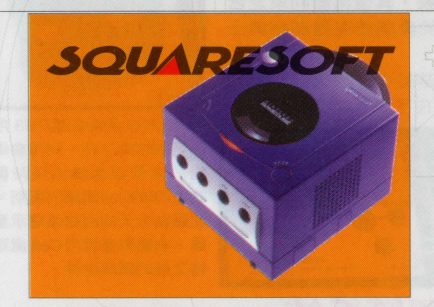
畫面首次公開





前所未有地恐怖的生化危機






SQUARE 與任天堂再次合作？






畫面首次公開！



# DEPARTMENTS



## NEW GAME EXPRESS



## NOW ON SALE



## HOW TO WIN



## OTHER



# GAME INDEX

## PlayStation 2



## Dreamcast



## GAMECUBE



## XBOX



## GAME BOY ADVANCE



GAME PLAYERS

出版：Gameplayers.com Ltd.
地址：香港灣仔皇后大道東88號堅雄商業大廈十四樓1401室
電話：2380-2223 傳真：2866-6783

總編輯Chief editor／
時雨〉ianmak@gameplayers.com.hk
執行編輯／
寒武紀〉ronald@gameplayers.com.hk
赤目黑龍〉bd@gameplayers.com.hk
春日恭介〉henry2000@gameplayers.com.hk
編輯Editor／
MARKS〉marks@gameplayers.com.hk
AINHO〉ainho@gameplayers.com.hk
KACHUN〉kachun@gameplayers.com.hk
Sugi〉sugihara@gameplayers.com.hk、馬高〉
排版Artist／
峰、小云、Andy、Jeff、Winsy、Rocky、聰、JoJoCAT
封面Cover design／
峰
電子書版本／
子濃
市務經理Market executive／
Christine Lam

電腦分色／Red star graphic printing
印刷／合時印刷有限公司
發行／德強記書報社 地址：九龍長沙灣通洲西街1064-66地下b座
電話：2720-8888

# 新力公開 PLAYSTATION 3 技術框架

在一年一度於美國洛杉磯舉行的遊戲開發者會議「Game Developers Conference」(GDC) 上，SCE (Sony Computer Entertainment) 技術總監岡本伸一談及了現時PS3的研發工作進展，更首次對外透露PS3將會採用的新技術。岡本表示，PS3 將會是一部基於分散式系統理論 (Distributed Computing) 而開發的遊戲主機，其效能將會是PS2 的一千倍。


◆ SCEI 常務兼CTO 岡本伸一

所謂分散式系統理論，指的是一種將運算工序分散到由一個網絡所連接的主機系統上進行處理的技術。假如這種技術在PS3上實現的話，遊戲主機將不會再受到機能上的限制，由無數主機連接起來的巨大網絡理論上能夠達至無限的運算效能，Playstation這個字本身亦不再是指一部放在家裡的遊戲主機，而應該說，網絡就是Playstation (The Network is Playstation)。

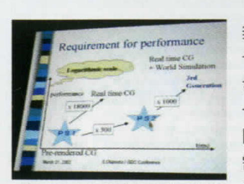
現時分散式系統理論被應用在例如生物科技等一些高度複雜並且牽涉龐大數字的計算工序之上，甚至有科學家認為，借助分散式系統理論，將能夠解開人類生命的密碼，現時美國史丹佛大學正採用此種技術進行重組蛋白質結構的計算工作。但分散式系統理論是否亦能夠製作一部更出色的遊戲機? 至少新力認為答案是肯定的。

## 機能是 PS2 的一千倍

據岡本表示，在第一代PS時代，許多遊戲製作人期望下一代的遊戲主機能夠擁有實時CG描繪的性能，因此，雖然PS2並非完全滿足了這些開發人的需求，但PS2在CG影像處理上與PS1 相比提昇了三百倍之多。

◆ 要提供PS2機能一千倍的四大原素

不過，岡本指出，當PS2 推出之後，在與這些創作人再接觸的過程中，他發現開發人員今天追求的是主機的模擬 (simulation) 效能。岡本認為，要達到實時 CG 以及對真實世界的模擬效能，PS3 的機能將要是PS2 的一千倍。



◆ 岡本利用大銀幕講解PS3 開發計劃

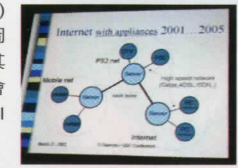
問題是，怎樣才能夠將PS2 的機能提高一千倍呢? 假如按照摩爾定律，單靠硬件技術的進步將處理器的效能提昇一千倍，可能需要15 (每一年半提高2倍) 至20 (每二年提高2倍) 年的時間，亦即假如要利用與PS2相同的生產成本，便需要待2020 年才能夠生產一部機能是PS2 的一千倍的主機。岡本表示 ?摩爾定律對我們而言太慢了，我們不能夠等二十年才發展一部可以超越PS2 一千倍的遊戲主機。」

岡本表示，他們得到的結論是，要在短時間內提高一個系統的運算速度，只能依靠「同時性」(Concurrency)，亦即以同時並行處理的形式實現提高效能一千倍目標。正是由這個起點開始，分散式系統理論便成為了其中的關鍵，只要將運算程序分散由透過網絡連接的主機系統分擔處理，理論上到了2005 年，一個運算效能是PS2 的一千倍的網絡主機系統便可以誕生。

## 與 IBM 緊密合作

岡本又表示，現時與PS3 相關的開發工作進展順利。事實上，基於PS2 圖像處理引擎而開發的 GScube 已經累積了開發平行運算系統的經驗，而即將投入服務的PS2 網絡亦將能成為PS3 所需的分散網絡環境，但要達至實時分散運算的效能，下一個突破則是寬頻網絡。而Cell處理器的重要性亦在於此。Cell 處理器是以分散運算作為前題而開發、亦是未來寬頻網絡時代的處理器。Cell 的基本設計概念是由SCE 及IBM 共同研製，其後再聯同東芝合作開發，而有關的開發工作現正於美國德克薩斯州奧士汀的IBM 據點進行。

岡本明確表明:「PS3 是一部基於Cell 技術而設計的主機。」但 Cell 處理器正式應用在下一代的PS 主機之後，今天所謂的客戶端 (client) PS 主機的概念將不再存在。岡本又透露，隨了PS3 之外，其他由IBM 所開發的產品亦將會採用Cell技術，因此未來的Cell網絡不會只限於遊戲主機。



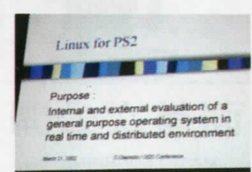

◆ 岡本在發會有關PS3 所使用的技術之時，利用會場內的大型銀幕講述現時與2005年的Cell網絡的區別。左圖為今天的網絡環境示意圖，右圖則是應用Cell 處理器之後的網絡世界。

## 自律運算系統

岡本又談及了自律型運算系統的概念。岡本指出一台電腦系統亦可以擁有像人體一般的自然調節及自我管理系統。除了Cell處理器及一個擁有分散運算能力的操作系統 (OS) 架構之外，第三個組成部份便是這個自律運算系統。

岡本又提到當初將Linux系統移植至PS2上的目的，是為了研究在一般操作系統上應用實時分散運算系統環境的可能性。不過，假如分散系統成為可能之後，操作系統的角色亦將會改變。由於所有運算工作都會由分散於網絡上的不同主機各自分擔，網絡整體便成為了一部巨大的主機系統，這時一個能夠在網絡上運行，一個全新概念的操作系統便會誕生。

總括而言，雖然岡本沒有透露更多有關現時的研究成果，但可以肯定的是，有關的技術將會應用一個以網絡連接在一起的遊戲主機，彼此間分享軟件、運算資源以及資料。岡本又指出，SCE 所推出的PS2 專用Linux設備將會是整個研發計劃的一個重要基礎。岡本又對PS 的未來作出更加長遠的想像，他表示:「到了PS6甚至PS7 ，主機技術將可能會建基於生物科技。」



◆ PS2 用Linux 平台

# SQUARE 任天堂開發遊戲




◆ 河津秋敏曾參與《Final Fantasy》及《Final Fantasy II》的開發工作

任天堂與Square達成合作協議，Square將會為任天堂旗下主機開發遊戲作品。預計本年內將會推出超過一款的GBA用遊戲軟件。

Square 將於本年結束前或明年年初設計新開發子公司「Game Designers Studio」，並由現時Square執行役員河津秋敏擔任新公司的社長。河津是Square的開國功臣之一，1985年加入Square之後，他曾先後參與過原祖《Final Fantasy》以及《Final Fantasy II》遊戲的開發工作，其後亦擔任《Romancing Saga》系列以及《Saga Frontier》的開發工作。

有關Square五年來第一次為任天堂旗下主機開發遊戲的消息，最先是3月9日由日本經濟新聞所報導，其後Square方面發表了一份官方新聞稿，對有關的報導的各方面作出了澄清。其中包括以下**四點**：

(1) 成立Game Designers Studio並開發GBA/GC連動遊戲
(2) 有關的開發工作將會得到由任天堂社長山內溥成立的開發基金「Fund Q」的支助。
(3) 開發Final Fantasy遊戲是一個很適合的選擇
(4) Square的第二大股東SCEI提出的條件是有關的計劃不會對Square開發PS2遊戲造成影響。

對於更多有關合作的詳細內容Square及任天堂兩方面的發言人先後接受過傳媒訪問：

## QUESTION & ANSWER 任天堂篇

**問：可否談一談你們是如何與Square達成合作協議的呢?**
答：過去之所以沒有能夠在任天堂的主機上推出由Square所開發的作品，主要是因為我們與Square對於遊戲的理念有非常不同的見解。不過，自從我們推出新一代的遊戲主機之後，有許多遊戲製作人並不是以一間公司的身份，而是以個人的身份表達希望為任天堂的主機製作遊戲的意向，《Biohazard》的製作人三上真司便是其中一位，又例如世嘉裡的遊戲創作人亦是很好的例子。Square方面的河津秋敏由去年年尾開始與我們接觸，表示希望運用GC/GBA的連動機能製作一款全新的《Final Fan tasy》系列遊戲，並表示希望參與由山內溥社長所成立的「Fund Q」發展基金計劃，又表示Square方面亦希望在這方面提供支援，於是我們便展開了對話。在一片不景氣氛之下，傾聽一些優秀開發人員的意見是至為重要的，山內社長亦感受到他們的誠意，於是便通過了合作的方案。
**問：「Fund Q」基金向Game Designer Studio (下稱GDS) 所提供的資金是否只限於支助開發使用GC/GBA連動機能的遊戲作品?**
答：沒錯。「Fund Q」的支援對象只限於連動遊戲。
**問：支助的遊戲軟件名稱是什麼?**
答：現時可以公佈的，是這款遊戲是一款屬於《Final Fantasy》系列的新類型連動遊戲作品，但具體以什麼樣的形式連動，日後會有更詳細的公佈。
**問：由基金支助而開發的遊戲作品，發行商會是任天堂還是GDS呢?**
答：我們日後會與GDS及Square方面就這個問題進行協商。
**問：這款遊戲會於何時發售?**
答：「Fund Q」基金以開發時間為一年以內的遊戲軟件作為支助對像。再加上這款遊戲的有關設計概念已經成形，所以遊戲很可能會於本年聖誕節期間推出。
**問：曾有消息指除了這款連動遊戲之外，Square方面亦會為GBA推出遊戲，這是否真的呢?**
答：是的，Square曾向任天堂提出為GBA開發《Final Fantasy Tactics》以及另外一款遊戲作品，任天堂已收到有關的申請。
**問：我們是否能夠將今次Square為任天堂推出遊戲看作是兩間公司恢復友好關係的象徵呢。**
答：是這樣的。

## QUESTION & ANSWER SQUARE篇

**問：GDS是否已經成立? (截至3月11日為止)**
答：還未正式成立。
**問：除了河津秋敏之外，GDS內還有沒有其他的工作人員?**
答：現時只有河津一位職員。開發工作會由GDS委託Square方面進行。
**問：「Fund Q」基金所支援的遊戲作品是否只限於GB/GBA連動遊戲。**
答：這是基金的基本要求，即是在提交給任天堂審查的計劃書中亦是以連動遊戲的設計概念作為中心。
**問：這款遊戲是否會是Square最擅長的RPG遊戲?**
答：暫時未能透露任何具體詳情，現時遊戲仍然未正式進入開發階段，許多遊戲的概念甚至只存在於河津的腦袋裡。不過，在有關的發表資料中已提及過，遊戲將會是一款「新類型」遊戲，這可以是肯定的。雖然傳媒報導將這款遊戲列為《Final Fantasy》系列，但我們一向以《Final Fantasy》系列作為挑戰新嘗試的手段，在這個意思下《Final Fantasy》有其象徵性的意義，但實際上這是一款動作遊戲還是模擬遊戲，現時還不能說，甚至是否能夠稱作《Final Fantasy》遊戲系列，現時亦未定。所以，對於這款新遊戲是否與《Final Fantasy》擁有相同的世界觀等問題，我們暫時未能有確實的答案。總之，這不是一款過去曾經出現過的《Final Fantasy》，而是一款全新的《Final Fantasy》。
**問：「Fund Q」基金要求支助對像的開發期為一年以內，你們的計劃中是否已經解決開發時間的問題?**
答：我們獲取這個基金的支助，自然亦要遵守有關的要求和條件，GDS在下一個年度將會推出3至4款遊戲作品，沒有運用基金支助的遊戲自然另當別論，但假如我們接受了基金的支助，我們必定會建立一個能夠在短時間內完成開發工作的開發體制。
**問：你們最初於何時向任天堂提出希望獲得「Fund Q」基金支助的申請呢?**
答：我們並沒有特別提出任何申請，有關的決定是去年12月社長交替期間作出的。
**問：關於為GBA推出遊戲的問題，你們是否打算為GBA推出經重新製作的《Final Fantasy》遊戲作品?**
答：現時有關的遊戲名單仍然未定，但是我們會給予玩家的期望一個充份的考慮，GBA上的《Final Fantasy》系列，無論是原創遊戲還是過去推出過再經重新製作在GBA上推出的遊戲都是我們的考慮範圍，但我們亦知道許多玩家都希望我們在GBA上推出經重新製作的《Final Fantasy》系列遊戲。
**問：這款預定會推出的GBA遊戲，與「Fund Q」基金是否沒有任何關係。**
答：對。順帶一提，GDS的成立本來是針對GBA遊戲作為主要開發對像的。
**問：所開發的遊戲作品是否由Square發行?**
答：這要視乎個別遊戲而定，當然，以Square作為發行商是有可能的，但是現時一切未定。
**問：你們有沒有打算在GC上開發全新的又或是經重新製作的《Final Fantasy》系列遊戲作品?**
答：假如你是指已經出到第十集的《Final Fantasy》系列的話，現時Square並沒有在GC上推出這個系列的計劃。《Final Fantasy XI》是PS2及PC遊戲。而現時《Final Fantasy XII》亦已在PS2上開發之中。





# XBOX網絡遊戲服務初見眉目





現時在PC上使用Quake或Unreal等遊戲的伺服器進行網絡遊戲都是免費的，但最近Unreal遊戲系列的發行商Infogrames的發言人公開表示，將於Xbox上推出的同遊戲系列最新作品《Unreal Championship》將會是一個需繳費的網絡遊戲。《Unreal Championship》可能成為第一款需要繳費才能夠上網玩的第一身射擊遊戲作品。



◆ Xbox遊戲《Unreal Championship》遊戲畫面

雖然PS2的網絡服務已經如弦在弓，但有關Xbox網絡的詳情，微軟方面至現時為止並未有任何具體的公佈。雖然一般相信Xbox的集體RPG遊戲(Mass multi-player role-playing game)將會與現時PC以至即將推出的PS2網絡一樣，將會採取月費制度，所有玩家都必需繳付費用才能夠連接至伺服器上進行遊戲，但對於例如像Quake或Unreal之類的多人對戰網絡遊戲是否亦需要繳費，便成為了許多玩家所關注的問題之一，但較早前Infogrames發表了一份公開的新聞稿，新聞稿中表示《Unreal Championship》的網絡遊戲將會是一項「繳費」服務。

微軟方面的發言人就有關的問題作出回覆時表示:「現時有超過200人正在致力籌備Xbox的網絡遊戲服務，當服務正式投入服務時，整個系統的每一個環節都必需是完美的，但現時我們並未對Xbox網絡遊戲的收費模式作出任何決定。」







# GBA 立體 3D引擎

美國開發商Raylight公佈其最新的GBA用3D引擎。新的3D 引擎可能將會改變手提遊戲機3D 圖像的未來。

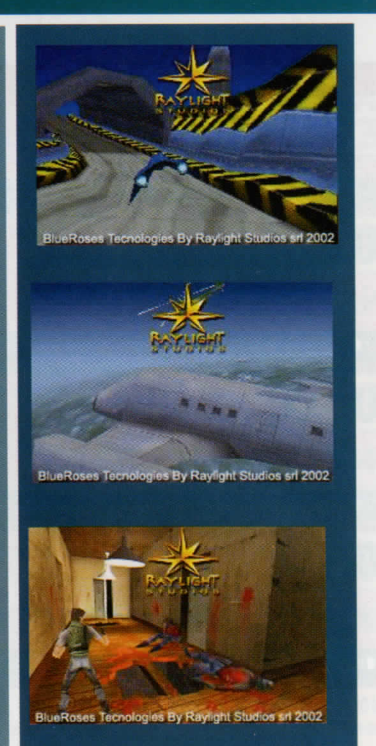
## 每秒三千個多邊形

這個名為Blue Roses的GBA專用3D 引擎，擁有今天PC 用 3D 引擎的大部份功能，在GBA 上運行時最多能夠在每一秒鐘推動三千多個多邊形的活動。

根據開發商Raylight 的發言人表示，利用Blue Roses 在GBA上運行的3D 遊戲作品將能媲美第一代的PS 3D 遊戲作品。而第一款將會採用Blue Roses 3D 引擎的遊戲作品將會是本年內推出的賽車遊戲《GB Rally 2》。

較早前在美版GBA上已經推出過3D 第一身射擊遊戲《Doom》，而最近Bam!Entertainment 亦宣佈會為GBA推出經典3D 第一身射擊遊戲《Wolfenstein 3D》(中譯：暗殺希特拉)。

《Wolfenstein 3D》被譽為是第一身射擊遊戲的原祖，這款遊戲很大程度塑造了今天的遊戲世界，是一款有著重大意義的先驅性作品，玩者在遊戲中將會身處第二次世界大戰時代並在納粹黨的城堡內執行任務。玩者需要通過六十關並將所偷取的德軍秘密文件逃離城堡。




◆ GBA 專用3D 引擎BLUE ROSES 示範遊戲畫面



















◆ GBA用第一身射擊遊戲《Wolfenstein 3D》








# RANKING



## HK RANKING 香港銷售榜

DREAM RANKING >>

**NO. 1** 櫻大戰 4~ 戀愛少女 ~
本地售價：普通版 $350/ 限定版 $500
●DC ●SEGA ●AVG ●6800 日圓(初回限定版 8800 日圓)●2002 年 3 月 21 日

**NO. 2** BIO HAZARD
本地售價：$340
●GC ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓● 2002 年 3 月 22 日

**NO. 3** 鬼武者 2
本地售價：行版 $310
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓● 2002 年 3 月 7 日

**NO. 4** WILD ARMS ADVANCED 3rd
●PS2 ●SCE ●RPG ●5800 日圓● 2002 年 3 月 14 日●行版 $298

**NO.5** 式神之城
●Xbox●MEDIA QUEST●STG●5800 日圓● 2002 年 2 月 28 日● $368

**NO.6** XENOSAGA EPISODE 1 ~力之意志~
●PS2●NAMCO●RPG●Premium box 12800 日圓●2002年2月28日●行版Premium box$745

**NO.7** DEAD OF ALIVE 3
●Xbox ●TEMCO ●FIG ●6800 日圓 ●2002 年 2 月 22 日● $368

**NO.8** 創造職業球會 2002
●PS2 ●SEGA ●SLG ●6800 日圓● 2002 年 3 月 7 日●日版 $340

**NO.9** GUN VALKYRIE
●Xbox ●SEGA ●ACT ●6800 日圓● 2002 年 3 月 21 日● $368

**NO.10** 水色
●DC ●NEC INTERCHANNEL ●AVG ●7900 日圓● 2002 年 3 月 7 日● $398



## JP RANKING 日本銷售榜

DREAM RANKING >>

**NO. 1** WILD ARMS ADVANCED 3rd
本週銷量：139952
累積銷量：139952
●PS2 ●SCE ●RPG ●5800 日圓● 2002 年 3 月 14 日

**NO. 2** 鬼武者 2
本週銷量：137822
累積銷量：782325
●PS2 ●CAPCOM ●ACT ●6800 日圓● 2002 年 3 月 7 日

**NO. 3** 創造職業球會 2002
本週銷量：67465
累積銷量：303563
●PS2 ●SEGA ●SLG ●6800 日圓● 2002 年 3 月 7 日

**NO. 4** 巨人之DOSHIN
●GC ●Nintendo ●SLG ●6800 日圓● 2002 年 3 月 14 日●本週銷量：40900 累積銷量：40900

**NO.5** WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
●PS2 ●SPIKE ●RAC ●6800 日圓● 2002 年 3 月 14 日●本週銷量：25989 ●累積銷量：25989

**NO.6** XENOSAGA EPISODE 1 ~力之意志~
●PS2 ●NAMCO ●RPG ●7800 日圓● 2002 年 2 月 28 日●本週銷量：22898 ●累積銷量：372717

**NO.7** 實況POWERFULL 棒球2002春
●PS ●KONAMI ●SPT ●4980 日圓● 2002 年 3 月 14 日●本週銷量：17612 ●累積銷量：17612

**NO.8** ITADAKI STREET 3將你變成億萬富翁~連家庭教師
●PS2 ●ENIX ●TAB ●6800 日圓● 2002 年 2 月 28 日●本週銷量：13217 ●累積銷量：110427

**NO.9** EX 人生遊戲
●PS2 ●TAKARA ●TAB ●6800 日圓● 2002 年 3 月 7 日●本週銷量：11067 ●累積銷量：24449

**NO.10** TENNIS 之王子樣
●PS ●KONAMI ●SLG ●5800 日圓● 2002 年 2 月 28 日●本週銷量：10603 ●累積銷量：103920



## 香港讀者期待榜 HK READER RANKING

DREAM RANKING >>

**NO. 1** FINAL FANTASY XI Online
雙週票數：14
累積票數：94
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓● 2002 年 5 月 16 日

**NO. 2** Star Ocean 3 Till The End of Time
雙週票數：10
累積票數：22
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定●發售日未定

**NO. 3** KINGDOM HEARTS
雙週票數：6
累積票數：20
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●6800 日圓● 2002 年 3 月 28 日

**NO.4** 超級機械人大戰IMPACT
●PS2 ●BANPRESTO ●SLG ●7980 日圓● 2002 年 3 月 28 日 雙週票數：5 累積票數：23

**NO.5** WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6
●PS2●KONAMI●SPT●6800 日圓●2002 年 4 月 25 日 雙週票數：1 累積票數：1



## 日本讀者期待榜 JP READER RANKING

DREAM RANKING >>

**NO. 1** FINAL FANTASY XI Online
2465 票
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●7800 日圓● 2002 年 5 月 16 日

**NO. 2** KINGDOM HEARTS
1968 票
●PS2 ●SQUARE ●RPG ●6800 日圓● 2002 年 3 月 28 日

**NO. 3** 超級機械人大戰IMPACT
1807 票
●PS2 ●BANPRESTO ●SLG ●7980 日圓(限定版 9980 日圓)● 2002 年 3 月 28 日

**NO.4** STAR OCEAN 3 ~Till The End Of Time~
●PS2 ●ENIX ●RPG ●價格未定 ●發售日未定 1267 票

**NO.5** 鐵拳 4
●PS2 ●NAMCO ●FIG ●6800 日圓 ●2002 年 3 月 28 日 1137 票







## 齊投票・齊參與！

現在，只要填妥下方的表格，寄往「香港灣仔皇后大道東80 號 堅雄商業大廈1401 室」，信封面註明「GPM RANKING」，便可為最心愛、最期待的遊戲投下一票。不要猶疑了，大家踴躍寄信來投票吧！

### 香港讀者投票表格（不接受影印本）

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿＿＿

身份證 / 護照號碼：＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者人氣榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

香港讀者期待榜（不限數目）

遊戲名稱：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

Xbox在日本市場的成績真是如此不濟？據FAMI 通第694 期對3 月4-10 日的軟件銷量統計，Xbox的市場佔有率只達0.5%，更不及已停產的DC(佔3.1%)，而最近Xbox的新作「式神之城」首週銷量也只有6234，據報導部份廠商見自家的遊戲軟件成績未如理想，開始對Xbox存有忌心，不難見到最近有關Xbox的消息十分沈靜，新作發表遙遙可數，前景令人擔憂，如是微軟不盡快找出辦法來扭轉這個惡勢，怕真的會步DC的後塵……至於PS2方面，當然仍然保持著一枝獨秀的領導地位，本星期就有「機戰IMPACT」、「KINGDOM HEART」、「鐵拳4」這些大作推出。(AINHO)

* 日本銷售榜資料來源(3/11-17)：www.dengekionline.com
* 由於本地價錢十分浮動，故資料的提供只作參考之用，不能作實

# biohazard

GC/AVG/CAPCOM/6800 日圓














CAPCOM所推出的《BIOHAZARD》系列已經推出過不少的集數，這次來一個回馬槍，重出第一集《biohazard》，而且是在Nintendo Game Cube之上推出，所以雖然是舊遊戲的REMAKE版本，可是仍對遊戲迷有一定的吸引力。

《biohazard》雖然是一隻REMAKE版的遊戲，不過，事實上遊戲本身的質素非常高，比起當初的PlayStation版本，除了在畫像上更加華麗之外，遊戲本身的質素也變得更高。首先是動作的流暢方面，看來是比PlayStation版更出色，而這REMAKE版的《biohazard》最出色的便是除了保留了原有的元素之外，在遊戲之中亦加入了不少的新元素，例如是新的道具，新的房間，令遊戲的可玩性大大提升。

當然，有好的地方也會有不善之處，例如改變的地方主要是在遊戲的前段，在後段的遊戲之中，便真是得個「靚」字，而遊戲本身便與PlayStation版沒有兩樣，所以玩過的人便會覺得沒有新意了。

至於爆機之後的遊戲模式方面，便真是勁！好像「INVISIBLE ENEMY」便是一個非常可怕的模式，在遊戲之中的敵人完全看不到，唯一可以見到敵人便是當人物被擊中或被咬著，這樣才可以說是真正的恐怖呢！其他的恐怖之處，就如在爆機之後，再開遊戲之時會存在於遊戲之中的新喪屍，他全身也掛滿手榴彈，如果玩者一擊中他便會爆炸，即時GAME OVER，如果不打他，他又會「跑」過來追著玩者……

不過話說回頭，為何要重出《biohazard》呢？為何不早一點完成新作《biohazard zero》呢？相信早一點完成《biohazard zero》的話，對遊戲迷來說，相信會比玩多一次《biohazard》更加好呢！



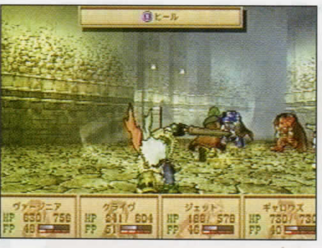

# WILD ARMS Advanced 3rd

PS2/RPG/SCE/5800 日圓



AINHO








沒有驚喜的感覺……仍然離不開SCE每款RPG的一貫特色－全無配音，其中《Legaia Dual Saga》就是最好的例子之一。撇開沒有配音問題的不說，在多個獨特新系統引入之下，當中的所謂探索系統可說是極之無聊，筆者就已將不少時間花在這裡，得來目的地位置的情報又不夠清晰，加上地圖不細，以致玩者要尋尋覓覓，難道那些城鎮或迷宮以肉眼會看不到的？與現實有出入……第二，遊戲的氣氛十分沈悶，一路也是收集情報後就到迷宮冒險戰鬥不斷循環。不知為何遊戲削減了武具購入系統，只能到改造屋強化武器，令遊戲更乏趣味性。解謎方面，比起上集確實降低不少，而戰鬥畫面與上集的分別相差不大，召喚出守護獸或使出魔法的表現也十分失色，毫無壓迫感，可說是本作的一大敗北……還有一點令人氣上心頭的是，在遊戲初期玩者一定會嚴重缺乏回復體力道具，因為只可從敵人身上取得，不能在商店購入得到，不得不佩服製作員的殘忍心……

說到故事方面，由於筆者只是玩了遊戲的兩成左右，所以不能斷言是好是壞，但遊戲中的冒險成份比故事的確為多，也擔心故事不是太好。雖然說了遊戲的很多缺點，但仍有她的優點之處，就是當中那個可迴避敵人的ENCOUNTER系統，並不需要經常戰鬥。總合以上，難不得在港對她的評價一般。雖然日本方面也賣出14萬多的銷量，但購買的玩家九成都是WILD ARMS系列的支持者，吸引不到一班新玩家……



## 櫻大戰 4




DC/AVG/SEGA/6800 日圓



### 時雨

說實在，雖然是有點不捨得，但《櫻大戰》發展至今日，是時候作一個了斷了(畢竟大部份女主角們都到了適婚年齡了^^)。《櫻大戰4》作為系列的最終作，系統沒有太多的花巧部份，整體是繼承了上集，而故事上到處都有令FANS會心微笑的內容，到了最後結尾更是感動。不過問題是內容的「量」比不上《3》，不聽對白的話四小時左右便能玩完，而且沒有玩過前三集的話，玩者將感受不到它的樂趣。

9

### Sugi

日本最人氣名作《櫻大戰》的最終章。人物陣容龐大，遊戲各方面均維持前作的水準。故事十分出色，主題明確清晰，編排亦恰到好處。最終幕亦不遜前數集，留下印象十分深刻。不過遊戲時間略嫌太短，只要5小時左右就可完成遊戲，稍為不足。另外MINI GAME麻將十分耐玩，不過要儲齊役牌會非常頭痛，樂趣因而略減。不得不提，限定版的贈品極之精美，而且行版價錢只是500元以下，絕對值得購買。

8

### 馬高

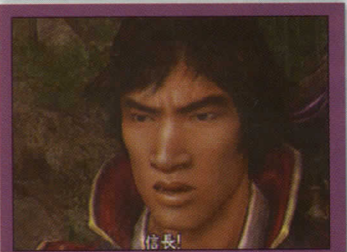
作為DC上的最後一集，遊戲在系統以至質素方面都大致繼承了前作「櫻大戰3」，有玩過的朋友也會有一定程度的親切感，而今集遊戲終於可以由自己選擇隊員，加上系列所有登場角色都會出現，高質素的動畫當然亦不會例外，筆者認為美中不足的是整個遊戲的時間略為短促，如果能夠增長一點就更加完美。

7





## 鬼武者 2




PS2/ACT/CAPCOM/6800 日圓



### 馬高

今次採用了日本鉅星「松田優作」作為遊戲的主角，但遊戲的吸引力絕不比左馬介時的「金城武」遜色，而且追加了同伴的絆值系統，令一向的動作遊戲，加入了合作的新鮮感，故事分支亦同時令遊戲的耐玩性大大增強，此外，遊戲在畫面表現質素方面亦有大幅度的提升，無論您有否玩過前作，今次「鬼武者2」都絕對值得您去購買。



9

### Sugi

一個字，爽！斬怪物的爽快感比上集絕對有過之而無不及，而且難度較高而武器種類亦比前作多，單是享受「斬」的爽快感，已經可以玩上很久。而遊戲中的分枝頗多，加上最為繁複的交換物品，耐玩性大幅提升。MINI GAME難度高，但趣味性卻不太足夠，很容易玩厭。不過看松田先生的工藤造型，已經值回票價！單看能夠做到首週就賣出60萬的銷量，就知道這遊戲絕不簡單。不過，打最後BOSS時筆者不禁叫了一聲……DANTE？？

9



### 教父

CAPCOM上次找來了金城武，今次則改用用已故的「松田優作」來作號召，看來成績也算是不俗，而遊戲本身的質素亦是相當的高，尤其是在遊戲之中的人物動作，明顯比上一集出色。另一方面，遊戲的「以物易物」的系統實在非常有趣，再加上今集之中可以使用其他的人物，絕對可以迎合玩家的要求。唯一可惜的是ENDING，虎頭蛇尾，不夠完整，雖說有《鬼武者3》的推出，不過實在是可以做得好一些的。

8



## WRC ~WORLD RALLY CHAMPIONSHIP~



PS2/RAC/SPIKE/6800 日圓



### KACHUN

個人一向不諳(亦不擅於)賽車遊戲，但今次『WORLD RALLY CHAMPIONSHIP』俾筆者的感覺著實不俗。遊戲無論在畫面、音效等方面，都俾到筆者十足十的真實感。賽車的動態、賽道的環境、賽車駛經時塵土飛揚的情況、觀眾的歡呼聲等等，感覺都尤如置身其中。遊戲模式亦算齊備，但略嫌缺乏點點驚喜。操作系統亦算「平易近人」，十分容易上手；可以推給賽車遊戲「初心者」一試！

7



### 時雨

畫面質素在眾多RALLY遊戲中可說是最高峰，尤其是光源和背景之間的INTERACT更是出色。駕駛時的震動、賽車的操作和音效等都可以和《GT3》媲美，簡單的TUNE車OPTION也很適合像筆者般的賽車白痴(笑)，難易度適中。不過遊戲的耐玩性不高，遊戲模式和一般的賽車遊戲相信，沒有太大新意。喜歡RALLY的朋友必定要一試，如果只是想享受駕駛樂趣的玩家，還是《GT3》抵玩少許。

7

### 寒武紀

《Gran Tursimo》以及《Winning Eleven》系列已經分別成為賽車遊戲及足球遊戲的最高典範。今天許多的遊戲製作人仍不斷嘗試希望能夠超越這兩款遊戲並訂立自己的新典範，不過，大部份他們的嘗試都是失敗的，而《World Rally Championship》可能是其中之一。《World Rally Championship》在許多方面只能說是過往推出過的Rally遊戲在次世代主機上的一個新版本，但在系統上則並沒有太大的改進，對於許多喜歡Rally遊戲的朋友亦難以在其中找到任何新驚喜。

7

## GARAKUTA 名作劇場 塗鴉王國



PS2/RPG/TAITO/6800 日圓



### KACHUN

由玩者創作塗鴉作品，然後通過戰鬥將它育成；無論您欣賞與否也好，都不能不讚賞開發人員的大膽創新。當然，無論多偉大的意念也好，都必須有完備的系統配合並將意念化為現實；這方面本作確實做到了這一點。透過清晰的介面、簡單的步驟，玩家便可輕易在遊戲內創作出自己的塗鴉，配合童話式故事背景，裡裡外外都十分討好。缺點是耐玩性方面略嫌不足，不喜歡塗鴉的朋友可能會很快便玩膩。

7

### 寒武紀

《塗鴉王國》是一款非常別出心裁的遊戲作品，現者只需要使用簡單的操作再加上些許的創意，便能夠製作出各種各樣獨特的「多邊形生物」。雖然這款遊戲很容易給人「另類」的感覺，但假如說遊戲製作是一種創作性的工作的話，「創作性」理應衡量一款遊戲好壞的最重要標準。在一片追捧典形的系列式遊戲氣候之下，《塗鴉王國》有如過去曾經推出過的PS遊戲《我的暑假》般，給人一種清新的感覺。

9

### 時雨

非常新穎！遊戲的基本理念和《MONSTER FARM》十分相似，當玩者看見自己隨手畫的塗鴉在畫面上動，而且還會用必殺技(！)來攻擊時，不禁令人感到「科技發展真是一日千里」。不過遊戲的IDEA雖好，最重要的戰鬥部份卻非常簡單，沒有太大的戰略性，玩起上來很快便會覺得它一成不變，加上LOAD碟時間不短，大家可能很快便會玩厭。

7











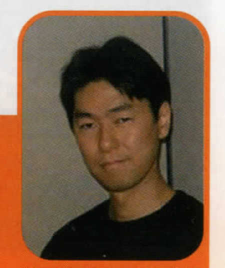

# 從 DOUBLE S.T.E.A.L. 看 XBOX 機能

與日版Xbox同日推出的十多款遊戲作品之中，動作遊戲《Double-S.T.E.A.L.》在畫面上可以算得上較為突出，不少玩家對於駕車在五光十色的霓虹光管馬路上飛馳亂闖的場面，以至描繪得極為細緻的香都街景，都留下了深刻的印象。事實上，《Double-S.T.E.A.L.》的開發人員使用了許多Xbox的圖像處理器XGPU的獨有機能，雖然就一款遊戲而言，《Double-S.T.E.A.L.》仍有不成熟的地方，但其精彩的畫面處理技術，亦非常值得我們略為考究一下。本文正是希望透過《Double-S.T.E.A.L.》，讓我們更加了解Xbox這部最新遊戲主機的機能。

## 《DOUBLE-S.T.E.A.L.》製作人員分配

| 工作範圍 | 負責人員 |
|---|---|
| 製作總指揮兼首席程式設計員 (LEAD PROGRAMMER) | 永谷真澄 |
| 圖像程式設計員 (GRAPHICS PROGRAMMER) | 川瀨正樹 |
| 人工知能程式設計員 (AI PROGRAMMER) | 1 位 |
| 音效製作 | 1 位 |
| 車款造型設計 | 2 位 |
| 版圖設計 | 3 位 |
| 人物角色動畫設計 | 1 位 |
| 遊戲資料及剪接 | 1 位 |

負責製作《Double-S.T.E.A.L.》的開發隊伍一共由11 人所組成(參見上表)，而負責整項計劃的策劃工作的是永谷真澄以及川瀨正樹。據永谷所言，在開始製作工作之前，開發隊伍已經利用了三個月的時間進行籌備，並透過分析由微軟所提供有關Xbox的資料，以及初步嘗試製作一些小程式進行測試，務求評估並羅列一張有關Xbox的「可能」與「不可能」的清單，才正式展開開發工作，而整款遊戲的製作時間約為一年左右。另外，遊戲中所有的角色人物均是採用專業3D圖像製作軟件3DS MAX所製作。



◆ BUNKASHA遊戲開發事業部副部長永谷真澄



◆ BUNKASHA遊戲開發事業部 川瀨正樹

不過，我們還是要問，從一開始為什麼便要選擇Xbox呢? 永谷又表示:「當我們這隊開發隊伍成立之際，正值是有關微軟會推出Xbox的傳言最盛之時。當時市場上並沒有任何支援Programmable Pixel Shader或Programmable Vertex Shader的遊戲主機，於是我們便認為，Xbox是我們唯一的選擇。」

永谷表示:「要說Xbox的優點的話，便一定要說其所採用的Windows 2000系統核心，以及包裹著整個硬件系統的DirectX8.0應用程式接口(Application Program Interface)。DirectX的設計思想是:『假如能夠直接在硬件的層次上製作程式的話，便可以實現各種可能性。』因此，『彈性』亦是DirectX的另一個最核心概念。」永谷又指出:「一部主機既能繼承Windows2000及DirectX8.0的優點，同時確保了開發時的彈性，這是非常重要的，我們能夠透過DirectX在非常『接近』硬件的層次上開發遊戲。而且，DirectX技術會繼續透過微軟及軟件商之間的合作過程而不斷改進。Xbox是一部將PC及遊戲主機的優點提練出來並開發而成的硬件。」

# PROGRAMMABLE PIXEL SHADER 與 PROGRAMMABLE VERTEX SHADER

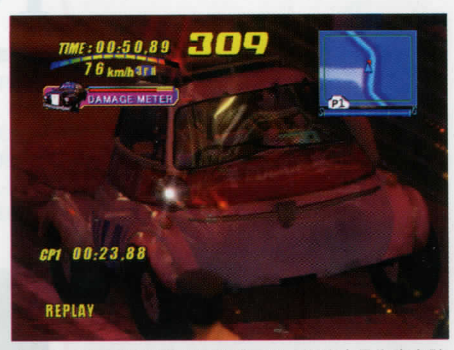


Xbox的圖像處理器採用由Nvidia所開發、與PC用圖像處理晶片Geforce3及Geforce4屬近親。而在眾多種不同的圖像處理機能之中，XGPU其中一個最受人注目的正是永谷所言的Programmable Vertex Shader及Programmable Pixel Shader。Programmable Vertex Shader及Programmable Pixel Shader指的是XGPU內的兩組圖像處理組件。這兩組組件能夠執行由開發人員自行編寫、專責處理多邊形頂點(vertex)以及組成多邊形的點(pixel)的程式。

對於這些新增機能，《Double-S.T.E.A.L.》的開發人員又有什麼看法? 川瀨表示:「為Shader編寫程式本身並不困難，最困難的反而是要管理一大堆製作好的Shader程序，假如可以讓這所我們所製作的Shader能夠自動化處理，將更為理想，但在《Double-S.T.E.A.L.》裡我們則無法找到有效的解決方法，於是像CreatePixelShader( )或CreateVertexShader( )這些指令便使用四五百次。本來，最佳的方法是我們能夠將出現一個光源與出現兩個光源的場景分別處理，這樣會更加有效率，但最終我們無法實現到。於是當我們不使用某些光源的時候，我們只能夠個別呼叫有關的函數並將其設定為零，於是便出現了上述大量呼叫函數的情況。另外，我們在製作過程中又遇到一些最初沒有預計到的問題，這是因為在DirectX的說明書上，雖然寫著它「能夠」做什麼，但卻沒有記錄著當某兩項組件併合之後會出現什麼樣的效果或出現什麼樣問題。結果我們只能夠透過反　覆的嘗試與失敗去進行開發工作。」

除了一般的CG繪畫技巧之外，《Double-S.T.E.A.L.》還採用了許多XGPU所支援的各種特別效果。據永谷所言，在《Double-S.T.E.A.L.》遊戲畫面中出現的八成物體均會加上「環境紋理」(environmental map)(圖一)，而所有環境紋理又會加上模擬的「Fresnel Term」(圖一)效果。另外，還有樹木的搖晃、全畫面「Glare Filter」(圖二)等。永谷表示:「根據不同的場景，我們又會加上水面倒影紋理等特別效果。而「陰影紋理」(shadow map)(圖三)方面，我們則只為玩者所控制的車輛加上影子，而敵人以至其他角色的影子都省略了。總體而言，遊戲中每一個角色平均都會由3至4張紋理效果組成。永谷又指出:「無論是重播片段中還是真正遊戲之中，所採用的特效機能都是相同的。而為了加強畫面的效果，在使用例如景深濾鏡(圖三)及Glare Filter等效果時，我們都用了更為誇張的手法，其實本來只要加入少許這些效果便已經足夠了。」

《Double-S.T.E.A.L.》裡使用了非常精細的圖像資料，因此其畫面資料的容量亦頗高，遊戲中每一個版圖內的環境、建築物等多邊型資料數量達15MB，而這些多邊型上的紋理資料容量亦達18MB之多，而單單是玩者所控製的車輛的資料亦有1MB的容量，加上其他例如聲效及特別效果等資料，《Double-S.T.E.A.L.》的遊戲資料已消耗了Xbox總記憶體的九成之多。




◆[圖一]為了產生更大的動感氣份，開發人員為車身貼上了環境紋理，這些紋理其實是四周景物的鏡象，給人一種光滑表面反映著四周環境的感覺。Fresnel Term是一個決定光線不同的入射角度而引致反射光強弱的不同的係數，一般而言，入射光線假如垂直於反射面的話，反射光線的強度將會較入射光與反射面成一定角度的反射光為約。Fresnel Term與環境紋理兩者的配合將能夠產生一個更為真實的光線效果，圖中的畫面效果正是兩種效果配合一起的典型例子。



◆[圖二]圖為使用了濾鏡Glare Filter的一種散光效果。另外，圖中下部的水面效果是利用Pixel Shader的BumpEnvironmentalMapping指令所產生的影像。



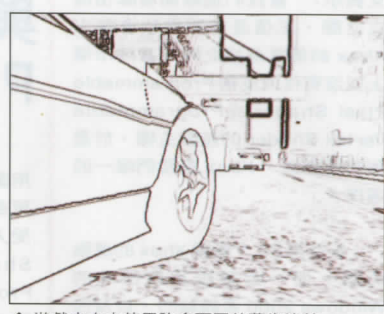

◆[圖三]陰影紋理不但可以讓物件投射於平面之上，影子更能夠投射在物件自已的身上，即所謂的Self-Shadow。另外，利用景深濾鏡，便可以表現出一種焦點以外的模糊效果。

◆[圖四]《Double-S.T.E.A.L.》的其中一個最出色的地方是對於街景的繪畫。五光十色霓虹光管完美地表現出以往難以表達的城市氣氛。

# 物理演算

除了畫面之外，構成一款遊戲的另一個同樣重要的元素，是管理著整個遊戲物體世界的物理演算系統，這個系統介定了遊戲世界內物體與物體之間的物理關係，對於高度動作性的遊戲而言，這個系統尤為重要。

永谷表示：「《Double-S.T.E.A.L.》裡的物理演算系統的最核心部份，其實只不過是一段三四百行的小程式，無論是哪一位開發人，大概都是使用這套程式的，當然，實際上如何去配置和調校這幾百行程序，則是分別不同製作人員高低的地方。其中最佳的典範當然是大家都熟悉的《Gran Turismo》系列。不過，《Double-S.T.E.A.L.》不是一款賽車遊戲，在遊戲中玩者無論如何胡亂加速亂撞，車都會以相對高的速度不斷向前衝，只是偶然則會出現『 尾』的情況。總之，《Double-S.T.E.A.L.》裡的車的活動模式並不「高級」，相反，我們更為著重車在胡亂衝撞時的動態，在計算車身與車軚等各部份的力量作用之同時，為車輛製作出現應的各種不同外觀。其實只要我們對這個基本演算程式作出適當的安排，即使怎樣調置裡面的內容亦不會出現不自然的效果。」


◆遊戲中亦由使用許多不同的藝術濾鏡

# PC與遊戲機的競賽

現時PC用圖像處理器已發展至Geforce4 Ti，這些新的圖像處理器與Xbox的XGPU之間的效能比較亦成為了許多人的討論焦點。不過無論如何，假如微軟未來仍然堅持將PC技術引入遊戲主機的理念，可以這樣說，日後我們在PC上看到最尖端並且只是少數高級用家使用的圖像處理產品，正正是未來遊戲主機的原型。今天圖像處理的軟硬件技術，亦將成為未來遊戲機技術的基礎。對於PC與遊戲機兩者之間的關係，永谷表示：「我個人對於遊戲機有更高的期望，PC遊戲可以說是一種『個人興趣』，喜歡這種興趣的人只會是少數人，而家庭遊戲機才是真正面向大眾市場的『娛樂產品』。而我們並不能夠投入大筆資金在只有少數人的『個人興趣』市場裡，所以遊戲機的發展應該是較佳的。」




◆光源處理是給予物體真實感的一個非常重要的原素

## 未來

《Double-S.T.E.A.L.》作為兩位開發人員在Xbox上的第一彈，兩人都承認遊戲並不是十全十美，在許多方面都由於技術上的未成熟而需要作出妥協，遊戲本身亦肯定未完全發揮Xbox的全部機能，他們對於未來在Xbox上開發遊戲又有什麼期望呢?

永谷:「其實現時我們正在檢討利用Xbox的Vertex Shader作為碰撞判定(collision test)的手段，雖然在《Double-S.T.E.A.L.》中我們沒有採用這種技術，但我們可以利用每一件遊戲中出現的物體的多邊型外框輪廓作為碰撞判定的標準，這將會有助達至更加準確的判定效果，而我們亦已證實這是可行的。只不過今次我們的將XGPU的全部資源放在圖像處理之上，而沒有預留任何空間供碰撞判定之用。」

川瀨又補充說:「在《Double-S.T.E.A.L.》中，單是碰撞判定和Culling(註1)工序便已花去了主機的許多資源，由於在一個畫面上出現大大小小的物體數量超過一萬個，平均每件物體頂點數亦有約500點，在部份場景中，每一個單一畫面(Frame)內的頂點數目便達60萬個，例如在物體碰撞時所產生的火花的頂點數目便多達一萬個。相比之下，多邊形的數目還不算很多，頂點的數量卻異常地多，並成為影響XGPU表現的關鍵，不過，返過來說，假如在資料的配置上能夠有更好的安排，我們相信運算速度仍可以作出改善。




◆ 物體碰撞所產生的火花，頂點數目亦超過一萬個

假如下次所製作的遊戲在資料數量上較少的話，我們希望使用全畫面去鋸齒技術(full-scene anti-aliasing)以及動作模糊濾鏡(motion blur filter)等功能。其實，在《Double-S.T.E.A.L.》的開發過程中的前幾個版本，這些效果都加進了遊戲之內，不過由於遊戲中的版圖較我們原初所估計的更為複雜，假如要在實時下運行所有這些效果，版圖的大少可能只能是現時的製成品中的十分之一。」

永谷又表示:「對於下一款作品，我們有很多的計劃，不過暫時未能透露。可以的話，我希望能夠製作更為大眾化的遊戲作品，我亦知道要讓核心玩家以至一般的大眾都能夠欣賞同一款遊戲是非常困難的，但是我們會透過提供不同的遊戲模式盡量達到我們的理想。」

## 對XBOX的期望

對於Xbox這部遊戲主機，開發人員又有什麼期望呢? 永谷說:「Xbox作為一部基於PC技術而設計的主機，本來便說是一部非常容易開發的主機，再要說什麼期望似乎是一種奢求。但我仍然希望微軟能夠提供更多即使是任何一位開發人員都需要的開發工具和程式庫支援，像剛才我們亦提及過在管理Shader程序時所出現的問題中，雖然每一個Shader程序都是開發人員本身憑著自己的創意和努力的成果結晶，我亦並不是說他們應該將這些他們的成果分享出來，但對於如何統合管理這些Shader，我相信所有的開發人員都面對，並且應該有共同的答案，正是這些部份，我希望微軟能夠作為一個中心點，將有關的技術推擴開去。現時微軟已有公開部份的工具源碼，但假如微軟可以再強化這一方面，Xbox將會有更好的發展。」

事實上，永谷所提出的這一點對於日本的遊戲市場有著極大的意義。日本遊戲市場一直由電視遊戲所支配，而電視遊戲開發技術一直只是由少數人所掌握，正是在這一方面，我們看到美日兩地遊戲開發業界所抱的不同態度。現時美國許多由職業以至業餘遊戲開發人所組成的團體，這些團體在互聯網上提供例如新聞組等的服務，作為開發人員互相交流的空間，在情報交換上的發展非常發達。反觀在日本方面，遊戲開發技術被認為是開發商的內部機密，將這些機密公開分享似乎是難以想像的。永谷說「日美兩地的分別可能是在於國民性的分野，即使微軟擔任這方面的先鋒，可能亦難以解除這方面對開發商帶來的障礙，但我們會首先在與一些相熟的開發人，舉行一些座談會，這亦是一個開始。」

[註1] Culling: 遊戲中的各種物體並非任何時候都會同時顯示於畫面之內，排除所有不顯示於畫面上的物體，只對畫面上的物體進行處理，對於加速畫面的處理必不可少。

# 任天堂又點可以冇MARIO！

## MARIO SUNSHINE マリオサンシャイン

由任天堂所製作的新遊戲主機 Nintendo Game Cube 推出以來，大家有沒有發現一件事，便是在遊戲名單之中好像沒有了「MARIO」的名字呢？雖然之中有一隻「MARIO賽車遊戲」，不過，大家期待的似乎是一直以來也是極之受歡迎的動作遊戲版本呢！

## 常夏之島是今次的舞台

這次MARIO的新作，是一定完完全全的動作遊戲，這亦是6年來首次再有MARIO的動作遊戲推出。

如果大家有玩過Nintendo64版本的《Super Marion 64》，便不會對這次的《Mario Sunshine》感到太陌生，因為今次的遊戲會是類似《Super Marion 64》，是一隻3D 動作遊戲。

在這集新的《Mario Sunshine》之中，MARIO會有甚麼不同呢？理論上，在外貌上當然是沒有太大的改變吧！不過，在裝備上卻有了一定的強化，大家可以留意在MARIO背部的機械裝置，那便是在這集之中MARIO的新武器「PUMP」，這是一個噴水的裝置，是專門將在島上的「塗鴉」清洗的工具。

## STORY

一天，MARIO 和 PEACH 公主來到一個被太陽光輝不停照射著，永遠也處於夏季的小島「多路碧島」，這地方本來是非常的美麗，不過，這次在公主和MARIO 面前的「多路碧島」，竟然是一個被人塗鴉的地方，而做出這種行為的是一個幪面人和他的手下，究竟這幪面人是甚麼人呢？MARIO 則立誓，無論如何也要令「多路碧島」回復以前的美麗面貌。而在這個時候，PEACH 公主突然的進入了沉睡狀態……

而 MARIO 為了追尋事件真正的凶手，所以便帶著新的武器「PUMP」，在島上開始調查，MARIO 一面清除在島上的塗鴉，一面調查凶手的真面目，究竟 MARIO 能否達成目標呢？而真正的凶手又是誰呢？

| NGC | 2002年 夏季 |
|---|---|
| 遊戲類型：ACT | |
| 製造商：任天堂 | |
| 售價：未定 ● 容量：未定 | |

## 遊戲畫面的各種提示

### 太陽徽號

這個像是太陽般的東西，看來好像是太陽的碎片，應該會是在每個不同的版面之中的特定地點之上才可以取得的。不過收集這東西會否便是遊戲的目的呢？




### MARIO 的體力

這個有可能是MARIO 的殘數，又或者會是MARIO體力的數值，當受到攻擊的話數值便會下降，到 0 的時候便是 GAME OVER。

### 金幣

這個在 MARIO 之中是必有的東西，而在這集之中的用法和前的仍是一樣，大家只要集齊 100 個金幣便可以得到一個「1 UP」。

### PUMP 的水量

這個很明顯是顯示 PUMP 的存水量的表示，在圖中的 PUMP 是滿的，不過在遊戲之中，玩者使用水之後，水的存量便會下跌，不過相信在版圖的某地方會有補充的地點。

### MARIO

一如以往的造型，這亦是MARIO在大家心目中的形像，在這集之中亦沒有任何的改變，唯一不同的便是在MARIO背部的裝置，這其實是今集之中MARIO的新武器「PUMP」，是以儲存在之中的水來向敵人噴射的裝置。

# 在「多路碧島」上的冒險旅程

在遊戲之中，MARIO便是要靠在背部的新武器「PUMP」在島上找出事必件的真凶，然而，在島上其實有著很多不同的難關等待著MARIO。在《Mario Sunshine》之中，玩者操縱著MARIO在「多路碧島」上冒險，當然不會少得一些非常熟悉的動作場面，不過，在新的一集之中當然會加入一些新的元素。然而這些所謂的新元素，其實大家可能會有似曾相識的感覺，不過這次用在《Mario Sunshine》之上，大家又可能會覺得頗有新意的，不論如何，這遊戲看來又會成為Nintendo Game Cube上一隻暢銷遊戲。


■MARIO 咪一定不會忘記這個鐵絲網吧！


■MARIO 爬上椰樹上做甚麼呢？


■踩鋼線……莫非係 JET SET RADIO？


■用水射八爪魚，有用嗎？

# MARIO 的進化

不經不覺，MARIO已經和大家一同渡過了17個年頭了，大家還記得在1985年在紅白機上推出的《Super Mario Brothers》嗎？這隻橫向動作遊戲成為了真正的經典遊戲；而在1990年，在超任之上推出的《Super Mario World》在畫面上出了很大的改善，而且加入了不少的新角色，其中的「YOSHI」在日後更加獨立推出遊戲；而在Nintendo 64之上推出的《Super Mario 64》則是1996年的作品，這作品是一隻完全的3D動作遊戲，雖然玩法相若，不過由於是3D的關係，所以帶給玩家一種截不同的新感覺。

在6年之後的今天，「MARIO」終於再次和大家見面，究竟這新一集的《Mario Sunshine》又會帶給大家甚麼驚喜呢？

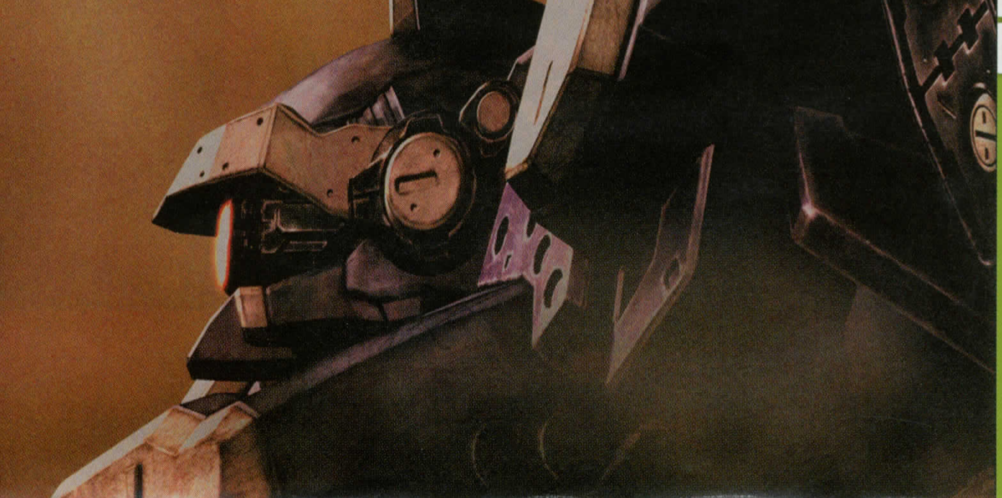

■Super Mario Brothers（任天堂）


■Super Mario World（超級任天堂）


■Super Mario 64（Nintendo 64）

PS2 2002年 4月4日
FROM SOFTWARE ● ACT
6800日圓●DVD-ROM●95KB以上
對應iLink CABLE對戰、MODEM對戰

# ARMORED CORE 3 發售日迫近！新要素陸續公開！



**距離戰鬥開始之時已越來越近，相信各位RAVEN已經在磨拳擦掌，準備好4月4日《ARMORED CORE 3》發售日的來臨。今次，筆者會為大家做一次《AC3》發售前的全方位解說，讓大家能充分感受到《AC3》的魅力。**



《AC》的最大樂趣

## 在GARAGE設計自己的專用機體

《AC》系列除了有緊張刺激的機械人戰鬥外，可以設計出只屬於自己、世上獨一無二的機體也是其最吸引人的地方。由機體的零件、武器、塗裝以至徽章等，玩者都可以自由地選擇和設計，而上述的工作，全都是在遊戲內「GARAGE」這模式中進行。設計好的機體，可以在MISSION、ARENA或VS MODE中使用。




## 設計機體的過程

一台AC內共分為14個部份，對初心者來說，到底應該由那裡開始入手呢？在這部份，筆者會為大家說明設計AC時應該著意的地方。

### 1. 選擇CORE

CORE是每台AC的中心部份。基本上CORE會以重量來分級——輕量級的機動力高但防禦力低，重量級的機動力低而防禦力高，中量級的性能則在兩者之間。另外，由於CORE也是決定兩個重要能力——OVERED BOOST（OB）和EXCEED ORBIT（EO）的因素，玩者應將它們也考慮在內。



### 2. 選擇腳部

腳部（LEG）是決定每台AC特徵的最重要因素，因為它會直接決定到AC的移動方法和負載量，而AC的機動力和防禦力很大程度上也會受到腳部的影響。腳部共分為兩腳、逆關詳、四腳、戰車和浮遊五大種類，玩者可視任務或對戰對手之不同來作出選擇。



## 腳部特性詳解

### 兩腳
兩腳分為輕量、中量和重量型三種，輕量型的機動力十分優秀，重量型則在防禦力、安定性和負載量上佔優。兩腳的基本性能最為標準，操作起來也最自然，可以應付到各種不同的任務。

### 逆關詳
俗稱「雞腳」，性能上和兩腳十分相似，但逆關詳最大的特色是旋轉的速度高，跳躍、上昇性能也較好。不過逆關詳普遍需要消耗較多的能量（ENERGY DRAIN），結構上，使用大砲系武器時的反動力也會較大，令硬直時間加長。

### 四腳
在《AC2》中，四腳型腳部是像戰車般在地面滑行的，不過在《AC3》中四腳型已改為利用步行方式來移動。由於通常移動速度高，又可以在地面DASH，四腳型的機動性能是無可置疑的。和大砲系武器非常配合也是四腳型的特色。

### 戰車
防禦力是各種腳速之冠，但機動力也是最低的。由於戰車型AC在空中也可以使用各種大砲系武器，負載量又高，因此它可說是攻擊力最強的類型。如果玩者懂得利用OVERED BOOST，某程度上戰車型腳部的機動力也能獲得提昇。

### 浮遊
能在空中浮遊，移動時和地面沒有接觸的腳部。可以在水面上移動是它的最大優點，於海上執行任務可說是無往而不利。不過浮遊型腳部在移動時帶有慣性，而且爆炸力不足，回避敵人砲火時會比較困難。

## 3. 選擇武器
在執行任務時，武器彈藥是實彈（SOLID）還是能量（ENERGY）會對最終所得報酬的多寡產生很大影響。另外，武器本身的種類也是極考工夫的，例如在需要對空力時，飛彈或能量狙擊槍能發揮極大的效用；而面對大量小型敵人時，機槍或來福槍便會較為合適。

## 4. 選擇其他零件
相比上述的CORE、腳部和武器，其他零件的重要性沒有那麼大，玩者可以根據自己的意念和考慮到整體的負載量來選擇最適合的設定。

## 5. 測試
在出戰之前，玩者應該在TEST MODE中測試一下AC的性能，並且同時習慣一下機體在操作時的特性。如有不滿的地方，便應重新回到GARAGE中調整。

## 《AC3》的新系統徹底解說

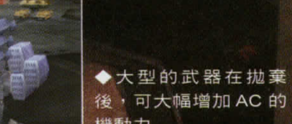
### EXCEED ORBIT
EO是《AC3》的新武裝，平時它是收納在CORE之中，玩者可按R3將之射出，之後它會在自機上方浮遊，並自動向任何射程範圍內的敵人攻擊。EO的彈藥為能量系，發射時會消耗GENERATOR的能量，在彈藥用盡後，玩者要將EO收回CORE中「充電」。由於射出和回收EO時自機會出現硬直時間，而且裝備了EO後就不能使用OB，因此筆者相信EO會比較適合在MISSION中使用，在ARENA中則用途不大。



◆ 重量級CORE可以搭載兩個EO，攻擊力比較高

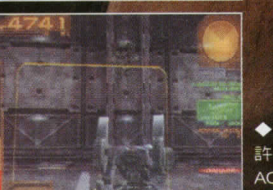
◆ EO不能和OB同時使用

### 僚機系統
在任務中可以協助玩者一同作戰的僚機AC，他們的實力比想像中要好，相信一定能令玩者作戰得更為輕鬆（某些任務沒有僚機可能會難以完成）。由於僚機在經歷過戰鬥後會不斷成長，因此也有少許育成遊戲的要素在內。



◆玩者的僚機有多位可以選擇，有時更可以同時叫兩位同僚出戰

### 武裝解除系統
在按著L1、L2、R1和R2後再按其他武器掣，玩者即可將相對應的武裝解除，達到減輕重量和增加機動力的目的。另外在2on2戰鬥中，大家也可以用這方法來和僚機交換武器。



◆大型的武器在拋棄後，可大幅增加AC的機動力

### 過重也能出擊
《AC》系列一直以來，玩者的機體一旦負載太重是不能出擊的（強化人例外），不過在《AC3》中，這限制已經解除。雖然這樣做會令機體的機動力大幅下降，但在一些在開始後不久便需要重火力的任務中，玩者可以帶著大量武器出擊，然後在用盡彈藥後便將它們解除，回復原來的機動力。



◆輕量級的AC超重少許，仍可擁有中量級AC的機動力

### 左手用槍和右手用劍
《AC》系列一直以來的另一限制，是槍一定要裝備在右手，劍則一定要裝備在左手，這傳統在《AC3》將會改變。新登場的左手用槍和右手用劍，令到設計機體的自由度大增，要「二刀流」還是「二槍流」，都可以適隨尊便。不過看意這類特別的武器用起上來會比正敘的困難。

◆兩手同時持有武器，以增加彈藥數





# NEW GAME EXPRESS

## 成為未來世界的傭兵

### MISSION

玩者在遊戲中會成為一位專門以接受企業委託，進行各種妨礙對手企業任務的傭兵——RAVEN。任務的種類包括破壞、防衛、護航等，數數達50個以上。這些任務之間還會有故事連接，讓玩者能在不知不覺間溶入《AC3》的世界中。



◆在選擇了MISSION後，畫面會出現各個戰鬥區域供玩者選擇

## 任務的流程

選擇作戰地區 ▷ 選擇任務 ▷ 出戰前簡報僚機編成 ▷ 任務開始 ▷ 收支結果

## PHASE 和任務之間的關係

在本遊戲中，玩者每進行一個任務，遊戲內的時間單位「PHASE」都會加一，隨著PHASE的進行，新的任務會出現，而某些舊的任務也會消失。因此玩者不可能在一次遊戲中便玩齊《AC3》的所有任務。由於任務失敗後PHASE也會照樣加一，所以玩者在任務前最好SAVE一次。

## 企業POINT

委託RAVEN工作的大都是在地下世界中爭奪霸權的大企業，暫時已知的企業有CREST、MIRAGE和KISARAGI三間。當玩者能完成某一企業給予的任務後，代表該企業「信賴度」的「企業POINT」便會增加，當企業POINT達到某一水平，玩者便可以購入該企業生產的新零件和武器！

◆優先執行某間企業的任務，可得到各種好處

## 成為地下世界之最強RAVEN

### ARENA

在任務和任務之間的時間，玩者隨時都可以到ARENA中去挑戰其他由電腦控制的RAVEN。在勝利後玩者能獲得獎金，而且能夠挑戰更強的對手。不過今集單是不斷在ARENA賺錢是不可行的，因為玩者的「AC RANKING」需要在MISSION中提昇，而AC RANKING不夠高，玩者便不能挑戰上位的RAVEN。

## MISSION 的成功率會影響RAVEN RANKING

在MISSION完結後的收支報告畫面中，玩者可以得知自己現在的RAVEN RANKING，當玩者成功完成任務後這個RANKING便會上昇，失敗則會下降。



◆ A RANK的RAVEN只有3人，他們都是高手中的高手

◆ E RANK的RAVEN包括了許多剛加入的新人，玩者最初也是其中一分子

## ARENA的RAVEN會在MISSION中出現

在ARENA登錄了的RAVEN，今時會在MISSION中登場，他們可能會成為玩者強力的幫手，也可能成為難纏的敵人。



◆在ARENA出現的E RANK RAVEN「GELNICA」

◆他在序盤的任務中會以僚機的身份登場

## 利用i.LINK 進行四人對戰

### VS BATTLE

在《AC3》中，對戰模式再次出現大進化！今集容許四名玩者同時進行對戰，不論是DEATHMATCH（四人互相廝殺）還是2on2都可以！

### 左右分割對戰

只需要使用一部電視、一台PS2和兩個手掣，玩者便可以輕鬆地對戰。雖然畫面比較窄，但不用準備器材，可隨時對戰是這模式的最大優點。



◆由於畫面較窄，雷達變得更為重要

### i.LINK 對戰

利用i.LINK CABLE和HUB，玩者可以將兩至四台PS2連接起來，這樣大家便能享受全畫面對戰的樂趣了。即使只有兩台PS2，玩者也可以透過分割畫面來達到四人對戰的效果。

◆完全沒有LAG TIME的對戰，是最理想的對戰環境

### MODEM 對戰

只要雙方都擁有PS2 MODEM，玩者也可以透過電話線來對戰。和i.LINK對戰同樣，玩者也可以透過分割畫面來達到四人對戰的效果。

◆可以24小時不斷對戰是MODEM對戰的優點



# 將CARDGAME和ARPG溶合的嶄新遊戲

| GC | 2002年 4月25日 |
|---|---|
| FROM SOFTWARE ● ARPG | |
| 6800 日圓● 8cm 光碟 | |
| 2 BLOCK | |



TEXT：時雨

**FROM SOFTWARE 參入GAMECUBE的首套話題作品──《RUNE》，雖然它表面上是一套正統派的ARPG遊戲，但由於遊戲系統上加入了CARDGAME的要素在內，玩起上來絕對能令玩者有耳目一新的感覺。今次，我們會為大家介紹遊戲的流程和首次公開的對戰模式。**

### 遊戲流程

《RUNE》的故事背景，是講述女主角加地亞(カティア)公主為了找出席捲全世界的神秘現像「黑之霧」背後之秘密，展開了拯救世界的旅程。這個世界中分為許多個不同的關卡(STAGE)，玩者在完成了某個關卡後，新的關卡便會陸續出現，同時遊戲的故事也會隨著過關而發展下去。除此之外，遊戲中還有一些和故事無關、主要是用來練習的關卡，讓玩者可以習慣遊戲的玩法和賺取經驗值之用。另外，過關的條件並不是單單擊敗所有敵人這樣簡單，有時玩者可能是要找出某個特定的角色，又或者是取得某件特殊的ITEM等等，而在最後，通常都會有強大的BOSS等候玩者的光臨……







### 戰鬥

當玩者在探索途中遇到怪物時，戰鬥便會立即開始。加地亞的戰鬥方法，是召喚出封印在咭中的生物來作戰。這些生物就有如加地亞的武器和魔法般，會向敵人作出攻擊。



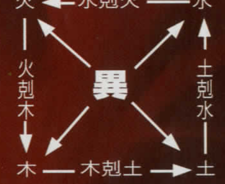




### 咭的屬性

在加地亞使用的各種咭當中，會根據屬性分為火、木、土、水、異五類，它們之間有著相生相剋的關係，玩者在戰鬥時能否掌握這個特性，便是勝負的關鍵。另外，異屬性的咭通常都非常強力，但除非玩者可以擊敗BOSS或者某些稀有的怪物，否則是極難取得的。

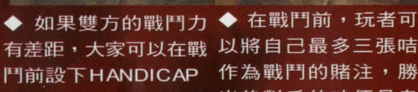





異對各種屬性均有相同的影響力

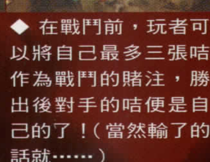
### 對戰模式

《RUNE》除了單人模式外，還容許兩名玩者進行對戰。大家只要LOAD入自己的SAVE DATE，即可以用自己收集到的咭來和朋友對戰！對戰的基本規則很簡單，玩者只要用盡所有方法將對手的HP減至0即可，但除此之外，玩者還可以詳細設定對戰時的其他OPTION，令戰鬥更富趣味性。





◆ 如果雙方的戰鬥力有差距，大家可以在戰鬥前設下HANDICAP



◆ 在戰鬥前，玩者可以將自己最多三張咭作為戰鬥的賭注，勝出後對手的咭便是自己的了！(當然輸了的話就……)

對戰的基本戰術，當然是盡量利用攻擊力強的咭來出戰，不過即使玩者的咭的質素不及對手，也可以利用操作技術或者咭與咭之間的互動戰術來取得優勢。

只要玩者在DECK的設計上有明確的取勝方法和目標，並能在合適的時機去使用手中的咭，勝利就一定會是屬於你的！



PS2 2002年 5月16日

SQUARE ●RPG

7800 日圓 / 月費1280 日圓● DVD-ROM●記憶容量未定●POL專用/必須PS2專用HDD&MODEM



# 發售日與定價決定！

FINAL FANTASY XI ONLINE ファイナルファンタジーXI

TEXT：Sugi

萬眾期待的PS2最初ONLINE RPG《FFXI》，終於定下於4月26日完成BETA測試，並將會在5月16日正式推出製成品！本作的月費定價只是1280日圓，對於一隻網路遊戲來說，這個價錢實在非常吸引。今次的介紹將會披露更多職業，還有《FF》名物陸行鳥登場！

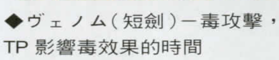




◆ダブルブレード（單手劍）一連續攻擊，TP愈高攻擊力愈大

◆レイジングアックス（單手斧）一連續攻擊，TP愈高攻擊力愈大





◆ヴェノム（短劍）一毒攻擊，TP影響毒效果的時間



◆セイントスタッフ（兩手棍）一光屬性攻擊，TP愈高攻擊力愈大

## WEAPON SKILL

當角色使用各種武器作出攻擊，可提升該武器的等級，就差不多如一般作說的「熟練度」，這個等級稱為「武器SKILL」。在BETA版中已有這個等級，但在即將發售的正式版，更會加進一個名為「WEAPON SKILL」的能力。當武器SKILL提升至一定程度，角色就可修得那種武器的WEAPON SKILL。另外有一個名為TP（TACTICAL POINT）的數值，這就像《FFX》的OVERDRIVE BAR或《FFVII》的LIMIT BAR，攻擊或受到傷害就會增加，當提升到100%的時候，就可發動WEAPON SKILL。

有兩點需要注意的，其一是TP的最大值為300%，雖然無論TP有多高使出一回WEAPON SKILL後TP值均會回復至0，但TP值的多少將會關係到WEAPON SKILL的效果力。其二是即是不使用WEAPON SKILL，在一定時間內沒有變動的話TP值會徐徐減少，因此當可以使出WEAPON SKILL時應盡量使用，以免浪費。

以下介紹幾種WEAPON SKILL，注意WEAPON SKILL只有直接攻擊武器才可修得，弓箭等遠程武器並沒有這能力。

## 遠隔攻擊

BETA版中沒有的指令「遠隔攻擊」，是利用弓箭作出長距離攻擊。要使出遠隔攻擊必須裝上弓等「RANGE WEAPON」，與及箭等「矢彈」兩種裝備才可。與直接攻擊不同，遠隔攻擊是在ABILITY的指令欄中選擇。另外，並非所有職業均可使用「遠隔攻擊」，必須注意。



◆必須同時裝上弓及箭才可使出遠隔攻擊




◆選擇「遠隔攻擊」指令……


◆作出長距離攻擊！

## 職業介紹

### 暗黑騎士

提到暗黑騎士，相信大家也會想到《FFIV》的主角西斯魯（セシル）。除了攻擊力、防御力俱高外，還擁有負的力量，可奪取敵人的體力，可說是恐怖的存在。ABILITY「BLOOD WEAPON」可在一定時間把攻擊敵人的傷害吸收成為自己的HP。


◆BLOOD WEAPON

### 騎士

與暗黑騎士相反，騎士受到神的祝福，擁有神聖的力量。攻、防能力均屬一級，並可裝備強力的武器及防具，是一個作戰能力極高的高級職業。ABILITY「神聖守護環」可增加對UNDEAD系敵人的防御力。


◆神聖守護環

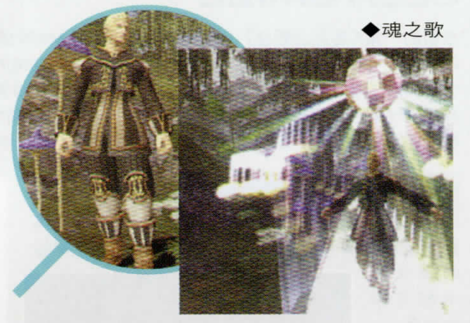
### 獵人

擅長以弓箭攻擊，最能發揮「遠隔攻擊」的能力。於遠距離攻擊命中率極高，非常適合當隊伍的支援角色。即使是一對一，也可在敵人接近前已大幅削去其體力。ABILITY「影縫」可令敵人進入BIND（麻痺）狀態。


◆影縫

### 遊吟詩人

整體能力一點也不強，但獨有的能力「唱歌」及演奏樂器卻可產生各種狀態，增加我方能力及使敵人產生狀態異常等，令我方處於有利狀態作戰。ABILITY「魂之歌」可提升歌曲的效果。


◆魂之歌

### 馴獸師

可以馴服原為敵人的怪物，令牠與自己一同作戰的特別職業。ABILITY「操縱」就是馴服怪物的指令，被馴服的怪物會跟角色一起冒險，在戰鬥中可命令牠向敵人作出攻擊。


◆操縱



## 陸行鳥！

在BETA版中已經見過陸行鳥的蹤影，正式版的遊戲裡終於確認了可以乘坐陸行鳥作為移動工具！在廣闊的世界「VANA D'IEL」裡，靠步行移動需要相當多時間。乘坐陸行鳥應該可以大為縮短移動時間吧。現在就先來看看陸行鳥的英姿！








## 新樣貌

在正式版裡，製作角色時可選擇的樣貌會有8個款色。以下先讓大家一睹部份新的面孔，看看有沒有合心意的款式？

◆HUME FEMALE







◆TARUTARU FEMALE





◆ELVAAN MALE




## 發售日、收費決定！

《FFXI》的發售日已定為5月16日，而月費亦設定為每個帳號首個角色1280日圓，之後每個新角色100日圓。而據報於發售首日，伺服器已可容納高達數十萬人，之後更會慢慢增加容量，而且經過BETA測試的改良，大家不用擔心會SERVER DOWN或登入速度等問題！另外，廠方指出PC版的開發進度良好，雖然發售日未定但肯定於不久的將來就可推出，介時在VANA D'IEL將可感受到前所未有的熱鬧！






# 機動戰士 GUNDAM 基力之野望
## ～自護獨立戰爭記～

TEXT:Sugi







## 連邦自護大亂鬥

一向以高難度見稱的戰略遊戲《基力之野望》，相信絕對是各位高達迷的期待之作。最新作《自護獨立戰爭記》雖然玩法依舊，但新加入的要素接踵而來，令人感覺煥然一新。今期將會介紹的新系統，是把機種作出改良的「CUSTOMIZE」，以及勢必令大家感動流淚，組成完全屬於自己的軍隊，「原創模式」。


◆最高可作 9 段改造

### 出力強化

可以改良強化的項目有四種，其中「出力強化」就是把機體的攻擊力提升，缺點是會加重燃料消耗量。適合於主力機體上採用，作出一口氣制壓敵人的速攻強襲戰術。極需要補給部隊的支援。

### 裝甲強化

強化裝甲可提高機體的耐久值，但代價是減低移動力及運動性。適用於據點防衛，或者作為基地守備隊的主力 MS 。不適合攻擊戰，其低移動力對前線的支援作用不大。另外也適合經驗較低的駕駛員需要提升能力時乘坐。

### 推力強化

犧牲機體的裝甲來提升運動性，耐久力下降但可取得較高回避能力。對於擁有高駕駛技術的王牌駕駛員來說，這是最適合他們的改良。

### 部下提案

之前介紹過在今作的新系統「部下提案」中，軍官們會提出各式各樣的建議，其中「機體改良」亦是眾多提案之一。部下們會提出強化他們乘機的建議，而這些提案會根據各角色本身的性格來釐定的，清楚原著的朋友可會玩得份外投入呢！


◆部下提案改造自己的愛機

## CUSTOMIZE

在新的一集《基力之野望》，玩者可以把自軍的MS改良，以迎合各種地形、作戰的需要。每款機體最多可作9段改良，然而經過改良後的機體，雖然有被強化的地方，但亦有其他地方會遭到減弱，因此即使經過完全強化的機體，也不代表成為了無敵的MS。若不適當發揮其長處，不但不會看到改良後的成果，還有可能連未改良前的性能也發揮不到呢！這方面亦是一個相當具戰略性的系統。順帶一提，在一款機體經過改良後，其後生產的同型機也是以經過改良後的性能完成，即使是初期的舊型機體，經強化後的可用性也是十分高。

### 燃料強化

提高機體的最大物資儲存量，但因機體變重而使運動性遭到減弱。經過這項改良的機體，在缺乏補給的持久戰中起著很大作用。


◆經過推力改造後，在山丘也有如此移動力！





◆改造前後的分別

## 新登場 MS

### RGM-79F 陸戰型吉姆

配合陸戰用而再開發的吉姆。由於地上戰有建築物及樹木等掩護物，因此上半身的被彈率比下半身高出很多，所以上半身的裝甲經過大幅強化。主要配備於歐洲戰線，性能比以剩餘部件製成的陸戰型系列為佳。於MSV登場。



### MS-06C ZAKUIIC 型黑之三連星專用

繼前回的寒冷地用渣古 II 後，本作另一原創機體。作為黑之三連星的乘機，除了塗裝轉為黑色外，各方面的性能均得到強化。



# ORIGINAL MODE

在本作中新加入的模式「ORIGINAL MODE」，是一個可以給玩者運用所有在遊戲中登場的人物、機體等，創作一個完全屬於自己的軍隊，參與一個面目全新的一年戰爭。然而，要選擇這個新模式，必須先完成一次自護篇或連邦篇的正式遊戲，因此「ORIGINAL MODE」可說是爆機後的OMAKE模式。


◆V作戰的機體與渣古同屬一軍！

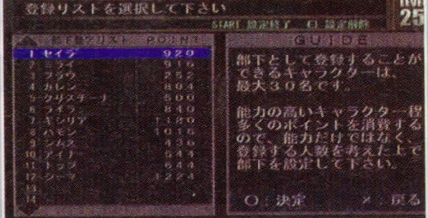


◆青之巨星賴巴終於可以再次效忠自護家？

## 原創軍－戰鬥篇

正式進入遊戲後，就開始與本篇同樣的玩法，可以運用手上的資源，進行各種開發、諜報、內政等工作，以佔據所有敵軍據點為目的。由於部下提案是取決於該人物的個性，選擇部下會令提案的內容有差異，開始編成軍隊時需注意這點。另外，初期設定的部隊只是配備在本據地的機體，若未有足夠技術力開發的話仍然不能生產，小心別讓這些貴重的戰力被輕易擊破啊。


◆老虎與高達共同作戰！

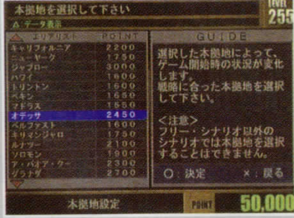

◆只有女性的部隊，適合好色的你（爆）

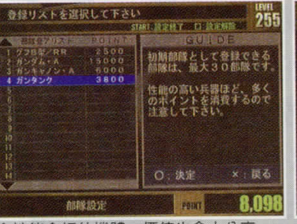
## 原創軍－組織篇

在開始原創模式後，首先進入這個軍隊作成的書面。可選擇的項目有五個，分別是「軍種類」、「本據地」、「總大將」、「部下」及「部隊」。「軍種類」是選擇自軍的表示自護軍或連邦軍，「本據地」就是選擇自軍總部所在的基地。「總大將」是自軍的總帥，除了可根據原著選擇雷比爾或基力，即使其他所有軍官都在可選擇的範圍。「部下」是自軍的將領，同樣地，所有遊戲中出場的軍官均可供選擇。「部隊」是選擇初期配置的MS及戰艦，是非常重要的初期戰力。上述除了「軍種類」外的每項選擇均需要消耗畫面右下方的POINT，當然，能力值愈高的人物和機體，所必須的POINT也較高，選擇的時候需十分注意部隊的平衡。另外，畫面右上角的數字稱為「IF-LEVEL」，是根據本編遊戲的狀況及發展而變化的數值，這個等級會直接影響到可選擇的人物及機體的數量與種類。

設定好自軍後，就輪到敵軍的選項。敵軍可供選擇的只有「總大將」一項，選好後立即正式進入遊戲！

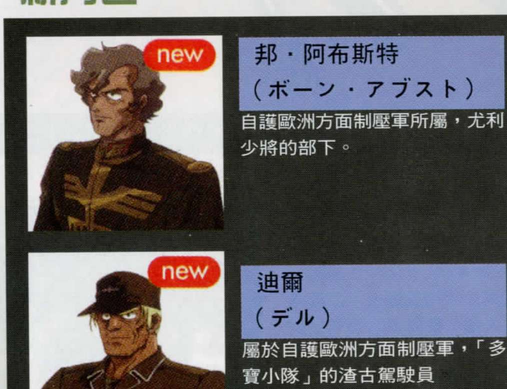

◆首先決定自軍為自護軍還是連邦軍


◆選擇適合的本據地


◆性能愈好的機體，價值也會十分高


◆敵軍只需選擇總大將便行

# 新角色

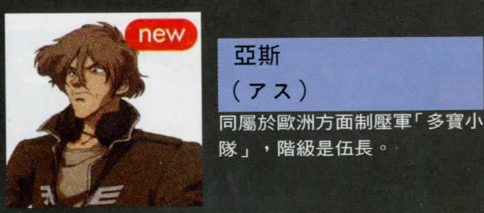


**邦・阿布斯特（ボーン・アブスト）**

自護歐洲方面制壓軍所屬，尤利少將的部下。

**迪爾（デル）**

屬於自護歐洲方面制壓軍，「多寶小隊」的渣古駕駛員



**亞斯（アス）**

同屬於歐洲方面制壓軍「多寶小隊」，階級是伍長。

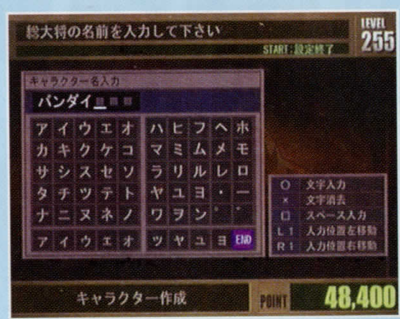
**方・希爾星克（フォン・ヘルシング）**

捷比級戰艦古拉夫・齊比連（グラーフ・ツェッペリン）的艦長，自護軍的大佐。

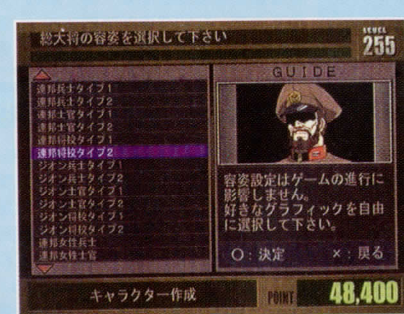
# 親自參與一年戰爭吧！

「原創」的意義，並不止於創造屬於自己的軍隊，甚至是創作出屬於自己的角色，在這模式裡也可實現！在原創軍的模式中，大家可以選擇自己喜歡的樣貌，設定好能力值，就能製作出原創角色，擔任自軍的總大將。

樣貌方面由連邦到自護、從將校到兵士，甚至女性的容貌也有，由於對遊戲沒有影響，玩者可隨喜好，選擇任何一個也行。能力值則跟其他設定同樣，消耗POINT來提升。每項能力最高界限為15，能力提升幅度愈大，所需POINT愈多。完成設定後，你在遊戲中的分身便告完成，你的一年戰爭，由你親自演譯！



◆先輸入角色的名



◆選擇自己喜歡的樣子



◆身為總大將，能力值方面不要吝嗇，盡量設定得強一


*圖片為開發中畫面





# CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER

| Xbox | 2002 年 夏 |
| --- | --- |
| SEGA ● RAC | |
| 價格未定 ● DVD-ROM | |
| 記憶容量未定 | |

TEXT: KACHUN

**99 年在街機登機，之後迅即被移植到 DC 家用主機的『CRAZY TAXI』系列，最新作已決定於微軟最新主機 XBOX 上推出，並正式命名為『CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER』。今個夏天，「瘋狂的士佬」將會重出江湖，為賺取最多金錢而繼續在各大街小巷橫衝直撞！**

◆在遊戲內令的士緊急加速的「CRAZY DASH」！

## 瘋狂的士第三集「癲」到上 XBOX！

稍為留意街機或DC遊戲的朋友，相信都不會對『CRAZY TAXI』這系列感到陌生。在遊戲內，玩家將會成為一位美國「YELLOW CAB」〔美國國內的計程車，由於車身為黃色，故稱為「YELLOW CAB」〕司機，職責是將乘客送到指定的目的地。當然啦，稱得上是「瘋狂」，玩家在遊戲內要做的自然不單是迎迎送送那麼簡單。為了賺取最多金錢，玩家需要跟時間競賽，接載最多的乘客；而達到上述目的的辦法，就是在幾乎沒有任何規範的情況下，通過最直接、甚至可說是「瘋狂」的駕駛方式，將客人送抵目的地。至於今次 XBOX 版的『CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER』，可算集合了前兩集遊戲之大成；畫面方面獲得充份強化之餘，加上全新賽道、角色等元素，相信定能俾玩家耳目一新的感覺。以下將為大家送上今集各項已公開新公素的具體內容。


◆為求目的、不擇手段......

## 在新地圖「GLITTER OASIS」當夜更？！



◆賭城風光盡入眼簾......

在新增地圖方面，暫時只知道本作將收錄有一幅叫「GLITTER OASIS」的地圖。這地圖將會以舉世聞名的賭城 -- 拉斯維加斯〔LAS VEGAS〕作為主題；現實中賭城內令人目不暇給的娛樂設施、金雕玉砌的華麗酒店，均將悉數在遊戲內如實重現。值得一提，今集更將是系列以來首次讓玩者擔當「夜更司機」；讓您欣賞「GLITTER OASIS」醉色之餘，地圖面積之廣更是系列以來最大的。除了「GLITTER OASIS」以外，遊戲亦收錄有以美國其他大城市為主題的賽道，加上前作內大受好評的 MINI GAME、錄映行走機能等等，喜歡做「的士佬」的您又豈能錯過？


◆大家認得主角身後的是現實中哪間酒店或娛樂設施嗎？

## 全新主角、繼續瘋狂！

在新一集遊戲內，大家將可見到4名全新設計的主角；雖說是全新，但他們與之前各集的主角卻有著一個共通點：就是同樣瘋狂！無論是外型抑或性格，4位主角都可謂各具特色，他們包括光著上身、展示漂亮紋身的ANGEL ，在公路上唯我獨尊的ZAX，時髦而寡言的黑人男子BIXBITE ，以及性格豪爽的黑人「師拉」MRS. VENUS。他們每個都具有瘋狂的特質，凡事講求「出位」、「有型」，絕不喜歡幹平凡的事情。這班傢伙的出現，市內各大街小巷看來又即將被弄得雞犬不寧了！




◆去玩、去癲……

## 連客人也是「KING OF CRAZY」！

除上述介紹過的主角以外，秉承系列一貫傳統，遊戲內出現的各種乘客、以至他們在乘車過程中所作出的表現，大家千萬也不可輕易錯過！在芸芸乘客之中，最「搶鏡」的當然要算到各種各樣的團體乘客喇；至於在本作內，已肯定登場的則包括拳手、著動物衫的四人組、交響樂團、酒吧女侍應、以及女子舞蹈團。在乘車過程中，究竟他們又會做出甚麼既搞笑、又瘋狂的舉動呢？那就要留待大家在遊戲內找答案喇！

# SURVEILLANCE 監視者



PS2 2002年 4月25日

SCEI ● ADV ● 5800 日圓
DVD-ROM ● 163KB 以上
1 人用 ● DUAL SHOCK 2 對應







TEXT：春日恭介

## ADV 的新紀元



### 寺川英和

他是本作品的Producer，從PS時代已經製作了不少同類型遊戲，而且當中大部份動畫也是出自他的手。

Production I.G所製作過的遊戲，其實不多，如早前《BLOOD THE LAST VAMPIRE》及本作《SURVEILLANCE 監視者》等，不過他們始終是一所動畫的製作公司，所以遊戲也加入了大量動畫的元素，如上一個作品《BLOOD》，雖是表面上是一個普通的AVG，但其實遊戲是全程以動畫來交代故事發展，變相成了一個可容許觀眾參與的動畫作品，遊戲類型歸類為「ADV」。而此一遊戲系列便是稱為「やるドラ」。至於今次《SURVEILLANCE 監視者》，不單只要玩官進行REALTIME分岐選擇，而且還要對遊戲內的資料進行分析、指示遊戲內角色之行動等，縱觀此次遊戲的系統，可以得出一個結論，那便是玩官已經由「選擇者」升格為「介入者」。

### －將動畫跟遊戲溶合的目的是什麼呢？

寺川：首先，Production I.G畢竟是一個動畫製作的機構，大部份員工的強項也是動畫製作，所以能夠盡量活用動畫，也就成了主攻的一個項目。而且將動畫溶入遊戲之內，我們相信一定可以令吸引力及樂趣大大提高。今次大家不只可以欣賞遊戲的動畫，還要用心觀察，因為在內裡會有不少提示及需要玩官作出判斷的地方。基於這個原因，我們覺得動畫的確是可做到最好的效果。

### －《SURVEILLANCE 監視者》是如何出現的？

寺川：在同一時間內，要觀察多個不同的映像，而且每個映像也有可能發生特殊事件，這便是我們當初整個遊戲計劃的概念。舉例說，角色由A鏡頭走到B鏡頭，玩官也可以一目了然，這樣可以令玩官對整個情況及場景更加了解。不過要能做到這個系統，PS2的機能也是個不可缺少的因素，因為PS2能夠同時播放超過一段的MPEG2映像，這對我們製作遊戲影響很大。

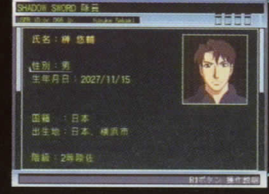
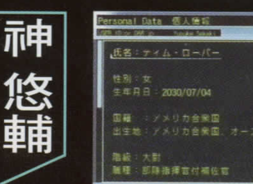
### －新系統最難設計的是那個環節？

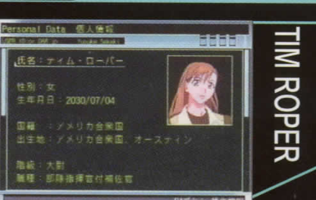
寺川：身為一個動畫製作人，最希望的當然是做出好的動畫。但在遊戲中的動畫卻有點不一樣，大家也知道在不少遊戲中也會有動畫的演出，但在播放質素上很多時會受遊戲主機的性能影響，而變得不夠精細。雖然今次的主機是PS2，但是我們要在一個螢幕上顯示多個畫面，在安排及設計上實在要花不少心機。如播放多少個細畫面、加不加上音效、大少的對比是多少、位置編排等等。

### －最後有什麼說話給我們的讀者？

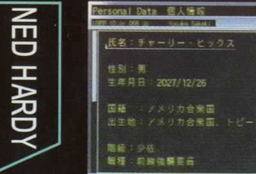
寺川：目前可能有很多讀者也不太明白遊戲的真髓，但請各位試一試這個遊戲，玩過一次你便會知道我們製作這個遊戲的目的，是要把動畫及遊戲完全溶合為一體，為同類型遊戲寫上新的一頁。

## 人物介紹



神悠輔

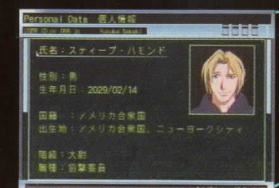

TIM ROPER


NED HARDY



CHARLIE


MORRIS


STEVEN


NICOLAS

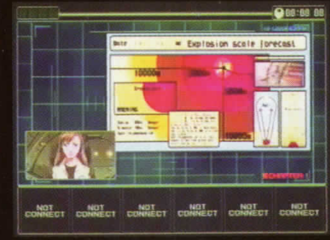

EDWARD

# 第一章故事公開！

## －從恐怖份子手中救出人質－

第一章實際上是一個讓玩者熟習遊戲系統的講座，所以難度不是太高，但在此再一次強調，遊戲內所有對話也是由日語配音，而且現時有關方面還未公布會否有日文字幕，所以對不諳日語的玩官而言，絕對有一定難度。

遊戲一開始，HARRIS RYAN 會為大家簡單介紹一下 SURVEILLANCE 系統，然後便會由 TIM ROPER 為玩官說明如何使用這個監視系統。首先 L/R1 是 MONITOR 切換，而在 MAIN 畫面中出現的人物、物體或兵器時，便會出現游標，游標有圓形圖案即為有效游標，按十字鍵可切換有效目標。按下○便可以讓系統記下該物體之資料，及作出一定的分析。玩官一定要時常做這個動作，因為要系統記下畫面中的一切物體，是玩官在遊戲內唯一可以做的。




















## STORY

今次的行動是要救出被恐怖集團拐去的大使官 CLAUDIO，他們佔據了一個軍事設施，而且還擁有巨大威力的爆炸品，令有關官員非常頭，幸好以 SURVEILLANCE 系統為主力的特殊部隊－SHADOW SWORD 剛好成立，於是他們便被派往解決今次事件。整個行動不算複雜，首先清理通道上的敵人，之後引開守衛注意，把人質救出，最後才處理爆炸品。不過在行動中，出了不少亂子，首先是監視人質的鏡頭被敵人發現，即時無效。之後再次發現人質時，原來是敵人假扮，令隊員 NED 差點送命。而另一小隊在指揮室終於發現人質，並成功救出。最後是爆炸品，在大家解決了保護爆炸品的敵人後，便會發現今次整個行動只是一次演習，但當他們發覺爆炸品被人暗中換了真正炸彈時，這次便變成了一次真正的行動，而且事前沒有計劃。那究竟事情會如何發展？大家玩過便會知道。

# RAGINGBLESS 降魔默示錄

大家有沒有玩過多年前CAPCOM推出過的遊戲《D&D》呢？如果有的話一定被那種多重職業的人物一同戰鬥的樂趣所吸引著，而PCCW JAPAN在6月便會推出一隻和《D&D》極之相似的遊戲《RAGINGBLESS 降魔默示錄》。

| PS2 | 2002年 預定6月發售 |
|---|---|
| PCCW ● ACT | |
| 6800日圓 | |
| 24KB | |



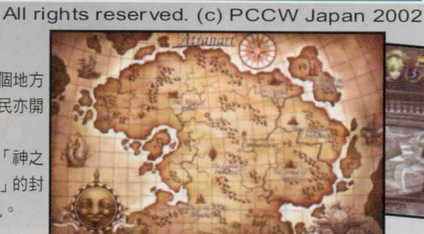


## 故事簡介

《RAGINGBLESS 降魔默示錄》的故事是發生在一個名叫「亞特蘭度」的大陸之上，這個地方本來是戰亂頻生的，不過，因為「巴賜路王」的出現，令到長年的戰亂得到平息，而人民亦開始過著和平的生活……

可惜好景不常，在王國歷504年7月30日，一名在王國之中的魔法師因為對極神秘的「神之力」感到興趣，所以便始了一項魔法實驗，然而這次的實驗令到封鎖著「邪神達古拉度」的封印解除了，邪神的復活，令負之力到處擴散，繼而令「闇之七眷族」的魔物也四出倒亂。

為了令到這黑暗的時代束，便要有賴4名的戰士，他們便是這個世界的唯一生機……


■亞特蘭度的地圖。



## 人物簡介



**古尼・布拉科度**
**職業：騎士**
逮屬於王國騎士團的成員，為到國王的任命，調查這次發生的事情。



**迪娜・依布利斯**
**職業：僧侶**
從父親口中知道這次的事件，因為好奇心，所以便獨自調查事件。



**巴度・卓伯靈**
**職業：戰士**
故鄉受到魔物的襲擊，為了要向魔物復仇所以開始冒險之旅。



**利布蘭・拉古拿路**
**職業：魔法師**
邪神復活便是他一手造成，因為自責，所以他誓要阻止邪神的完全復活。

### 攻擊　○或×

按×掣的攻擊是比較快速的，不會有太多的虛位，而在這攻擊之後便可以按○掣作COMBO攻擊。而如果單獨使用○掣則是較強力的攻擊。



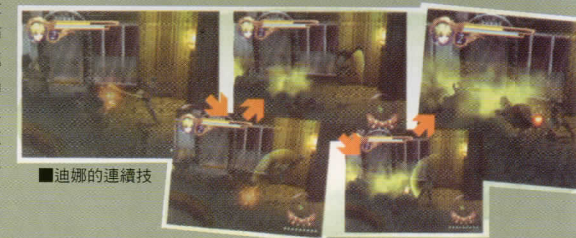
### 衝前攻擊　跑動中○或×

按著左ANALOG STICK的同一方向兩次，便會變成跑動（DASH）狀態，在這情況之下按攻擊掣，便會變成一種像是UPPER的攻擊。



## 遊戲基本操作

其實《RAGINGBLESS 降魔默示錄》的操作非常簡單，只要玩者按著攻擊掣，便可以做出不同的COMBO出來。而在遊戲的舞台之上，人物穿著像是中世紀戰衣，在廣大的大陸之上作戰。由佈滿喪屍的「鎮魂堂」，以至充滿陷阱的「古代迷宮」及地底湖的洞穴，這些也是人物們作戰的地方。


■迪娜的連續技

### CHEARGE 攻擊　○＋×

同時按下○和×掣，便會開始CHARGE，當CHARGE完成之後，只要再按一次○＋×掣，便可以發動破壞力驚人的攻擊。





### 必殺技　△

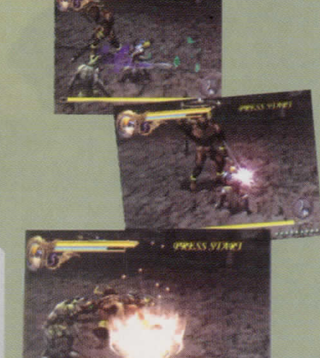
使用這必殺技是會消耗在HP之下的GAUGE，這種攻擊是會以人物為中心而發動的，而被敵人包圍時便是最佳的使用時候。





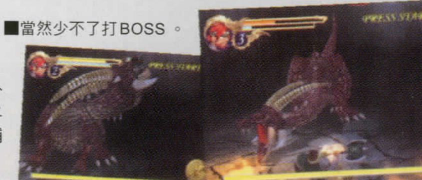
### STEP　□

在移動中按□掣便會變成STEP狀態，在這情況之下敵人是無法攻擊到人物的，而在這時候亦可以發動反擊。



## 可以4個人一齊玩！

在之前也說過遊戲本身和《D&D》非常相似，所以，這遊戲當然是可以作4人同時進行，而在遊戲之中可以選擇的人物職業也有4種，在之上已經為大家介紹過這些職業了，而由於有不同的職業，所以便可以互補不足，成為遊戲的吸引之處。


■當然少不了打BOSS。


■二人合作的攻擊模式。


■可以4人同時作戰。


■4人在同一畫面出現。



PS2 2002年 發售日未定

SEGA● SLG

價格未定● DVD-ROM

記憶容量未定

以真實模擬上飛行力學而見稱的DC遊戲《AERO DANCING》系列，其最新作品將會再在PLAYSTATION 2上推出，這也是SEGA-AM2繼《VIRTUA FIGHTER 4》之後的第二套PS2遊戲。

TEXT：時雨




# DC人氣模擬飛行遊戲登陸PS2

◆ 相信一定會有反坦克任務吧！

◆ 由AH-64機中望向地面

## 新增可駕駛機種——直昇機

一直以來，《AERO DANCING》系列中可駕駛的飛機通常都是螺旋槳機或者噴射機，但在今集中，大家竟然有機會一嘗駕駛直昇機的滋味！雖然操作的難易度比起其他飛機要高，但遊戲也提供了一個簡易模式，即使是不太懂飛行原理的人也可以玩得很高興。

## 緊張刺激的「SCRAMBLE MISSION」

當玩者成功完成了訓練模式，取得「ALERT READY」的稱號後，大家便是經常打醒十二分精神了。因為這時不論玩者是在何種模式中進行遊戲，都有機會出現突發事故，要緊急起飛應付各種新任務，當然之前也不會有任何簡報！這種充滿臨場感的玩法，非常有真實戰爭中的感覺。




◆ 突然出現的「SCRAMBLE」字樣！是緊急發進的時候了！



◆ 任務一例——向身份不明的飛機作出警告

## 部份登場飛機一覽

| | |
|---|---|
| AH-64D | 今集首次登場的美軍攻擊直昇機王牌 |
| F-14B | 電影《TOPGUN》的主角機，遠距離攻擊能手 |
| F-15E | 美軍上世代主力戰機，曾在海灣戰爭中大出風頭 |
| Su-27 | 俄軍長距離迎擊戰機 |
| F-2A | 集日本及美軍技術於一身的新型戰機 |
| F-16C | 同時擁有高機動力及高攻擊力的美軍小型戰機 |
| F/A-18C | 艦載攻擊戰鬥機，別名大黃蜂 |
| T3 | 大馬力的螺旋槳機 |
| US1 | 日本的避難用飛空艇，這樣的機種也會登場？ |

## 充實的訓練模式

即使是飛行模擬遊戲的初心者，也不用因怕本遊戲太難玩而卻步。因為在遊戲的訓練模式中，玩者可由起飛、轉彎等基本技巧開始學習，然後慢慢逐步嘗試空戰和空中纏鬥的技巧。在訓練的途中，教官還會即時指出玩者的表現是好還是壞。




◆在訓練中做得不可，教官隨時會大發雷霆！

## 對應各種PS2用飛行JOYSTICK

如想享受更真實的飛行感受，飛行JOYSTICK自然是不可或缺。《aero dancing 4》對應了現時發售中的兩款飛行JOYSTICK，它們分別是HORI製的FLIGHT STICK和LOGICOOL製的FLIGHT FORCE，FANS不妨現在便「入定貨」等遊戲推出啊！



FLIGHT SLICK
HORI
5980日圓



FLIGHT FORC
LOGICOOL
OPEN價格

# 遲來了的熱作

在美版XBOX推出時，這遊戲是同日推出的作品，但今天日版XBOX已經推出了好一陣子，這遊戲的發售日期仍然是4月25日。不少人也對此作的遲出有不少猜測，由於此作是一個動作射擊遊戲，在語言變換上本不應有太大的難度，那遊戲為什麼會有這種情況的出現？看來要問一問負責開發遊戲的ED FRIES。









MICROSOFT●ADV●6800日圓
DVD-ROM●300BLOCKS
1-4人用

TEXT:春日恭介



## 後光

本作中，敵人是一種稱為「COVENANT」的外星生物，而人類(玩者)，為了保護自己，便跟牠們展開了漫長的戰鬥。在遊戲中，玩者所飾演的人類，是一種強化人造人，被安排冷凍睡眠，派往宇宙跟外星人對抗。在在途中，宇宙船被襲擊，玩者等一眾士兵乘上救生艇，逃到一個巨大的輪狀建築物，原來那地方是「後光」(HALO)，亦即是外星人的軍事要點，一場慘烈的戰爭便由此展開。

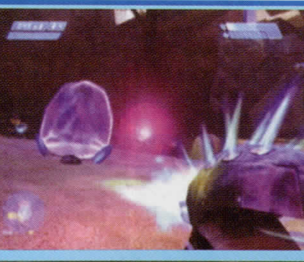
## 戰鬥

戰鬥的舞台是一個遠未來的場景，大量先進的設施，當然還有主角等人的宇宙船，在這個充滿異星文化的陸地上，產生出一種蛋烈的對比。遊戲的進行是以第一身射擊為主，當中加入了少許解謎成份，不過其他大部份遊戲內容也是無止境的殺戮。對一些亞太地區的玩官可能會不太習慣，但這種型式的遊戲，的確可以令玩者多增加一份投入感。



## 拾荒！？

在這個人家的地方，大家不會以為有大量的地球人用武器供應吧，在離開母船後，玩官便進入了自生自滅的狀態，要找得武器，便要不停打敗外星人，然後拿走牠們身上的武器。幸好牠們所使用的武器也不是一些艱澀難用的武器，身為兵士的玩者，很容易便可以完全掌握。不過彈藥也不是用之不盡，所以玩官在遊戲途中也不要忘記找彈藥庫。

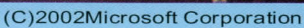


## A.I.

遊戲中的敵人，有很高的人功智能，如在一些對峙狀況，雙方也無法進攻或後退時，敵人便會召集同伴一起向玩者圍攻。此時玩官絕不能夠坐以待斃，應該找別的路徑，從敵人後方來個突擊，緊記不能拖延時間，因為這只會對玩官不利。另外一個方法，是投擲手榴彈之類的武器，把牠們迫出掩護物，然後再施以攻擊，這樣便能把牠們消滅。





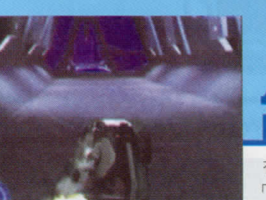




## 黑夜



在「後光」上，也是有白天及黑夜之分的。在黑夜的戰鬥，比白天更難，因為四周會更為寂靜，每踏出一步，也會有聲響，令氣氛更加緊張，而且一開鎗，便會引起四周敵人的注意，很容易被圍攻。還有的是自隊的陣型很易散亂，令我方更加不利。雖然在強化服上有照明設備，可以令玩官看清四周，但這亦同時令敵人更容易發現我方位置，所以使用時一定要加倍小心。不過幸好，玩官會有一種擁有夜視能力的武器，這樣的確可以讓損害減低。



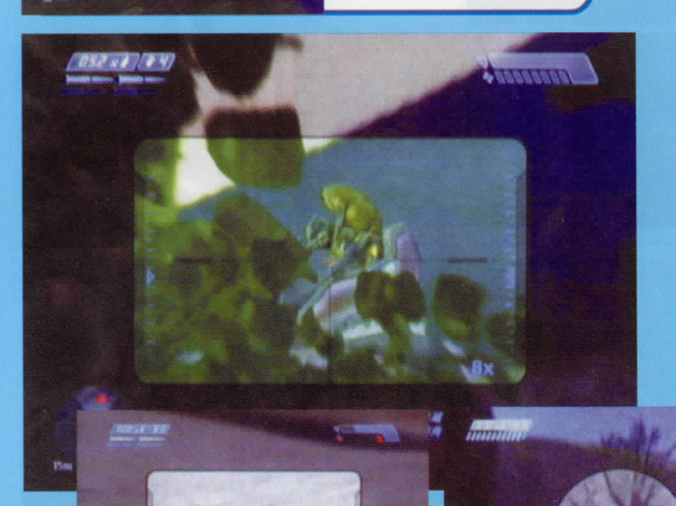
## 合流

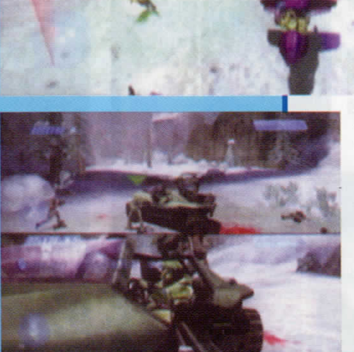
在遊戲中段，玩官便可以與趕往「後光」的地球士兵會合，他們的戰鬥力比前半部的外星人更強，所以玩官應該可以暫鬆一口氣。而且他們每次成功擊殺敵人後，也會齊聲歡呼，經過之前孤軍作戰的玩者，此刻實在會有無比的興奮。不過大家不要太過高興，既然有了援軍，敵人相信也不會示弱。



## 森林

叢林相信是每個同類型遊戲也必然有的場景，本作亦不例外，而且多會是在夜晚進行。玩官會被樹木阻礙視線，而且前進也會有影響，在這個環境下，戰鬥會有很多制肘。不過最要命的是四周的樹木太多，很容易令玩官失去方向感而迷路，所以在這情況下玩者一定時常提高警覺。





HALO 的探索模式－CAMPAIGN MODE 中，是可以二人同時進行遊戲。玩官們可以坐在一輛戰車上，向不同的方向開火，火力比一人時大上數倍。對強行突破戰略非常有用，就算敵人再強大，也可能一擊突破。

## 合作

## 狙擊

埋身的戰鬥固然刺激，但是很難避免會有損傷。而裏距離狙擊則免去了被即時返擊的危險。玩官只要得到SNIPER FIFLE，便可以狙擊敵人，先找一個安全的地方藏身，然後待敵出現，進入射程範圍後將其射殺。狙擊的主要目標通常是敵人的隊長人物，當消滅隊長後，敵部隊便會進入混亂狀態，這樣便有利我方進攻。















IREM SOFTWARE ● STG

價格未定

TEXT:春日恭介




(C)IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.

## 蒼藍的海底世界

西曆2145年，地球發生了一次大異變，三份之二的陸地被海洋淹沒，人類進入了一個混亂不堪的時代。一個自稱「帝國」的組織乘機發動一個支配全海域的計劃，幸好適時同盟軍方面研發出新型的精銳潛水艇「CRONOS」，準備進行大返擊!!

























## 海洋大戰

在大地被水淹沒了的未來世界，同盟軍的新銳潛艇正準備全力返擊帝國軍。而玩官便是負責操控這艘潛艇CRONOS，遊戲是以個別任務形式進行，一方面要把敵人擊沉，另一方面要在神秘的海底世界進行探索。不過這艘雖是潛艇，但也可以在水面航行，當然對潛艇而言是有一定的不利。至於在水底世界的探索，主要是找出一些古代文明及遺產，這方面也能給與玩官相當的樂趣。加上跟帝國軍激烈的戰鬥，遊戲一定會非常有趣。





## 潛水艇的系統

在深海中，一般潛艇也不會只靠視覺監測系統航行。他們會比較則重一種名為「聲納」的探測系統。而本作亦有引入這個系統，不過開發人員已經將他簡化，變成具體的畫面，好讓玩官更易掌握。這樣令遊戲的節奏可以更加明快，而且毋須要玩者記熟複雜的操作，便能享受海戰的樂趣。這個系統名為「X SONAR」，只要按下X鍵，系統便會啟動，畫面亦會相應作出變化，令一些肉眼無法看見的物件或敵人無所遁形。

### X SONAR SYSTEM

按下X鍵後，所有的物體也可以一目了然，連隱藏在岩石背後的也一清二楚






### 浮上、潛航 SYSTEM

浮上與潛航的使用，是決定了戰鬥時的勝率，不同的地形也應該使用不同的戰略



### 深度 SYSTEM



一定的深度，水壓是會為潛艇帶來損害，所以一定要時常留意

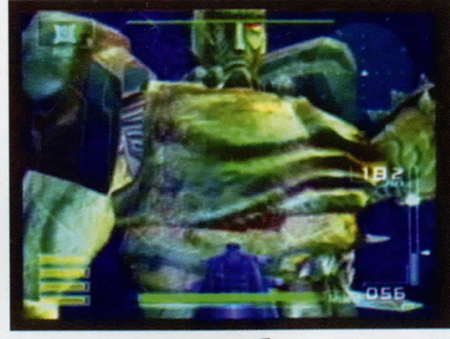
# 把MISSION逐一征服

首先為大家介紹遊戲內首三個任務的內容。現時是帝國軍的掌權狀態，同盟軍處於劣勢。所以初時CRONOS的武器不是十分強力，幸好對方也不是派出所有的主力部隊。而在各個MISSION完成或途中，也有機會得到強化武器，這樣便能更有效地將敵艦擊沉。在每次MISSION前也會有作戰說明，解釋該次任務的目的。在遊戲開首的任務，也是基本操作及魚雷戰、遺跡發掘等，接下便是首次的水上戰，玩官要攻擊陸上的一些軍事設施，如炮台之類。而完成之後，便是對付第一個中頭目的時侯。









## MISSION 1
### CRONOS下水

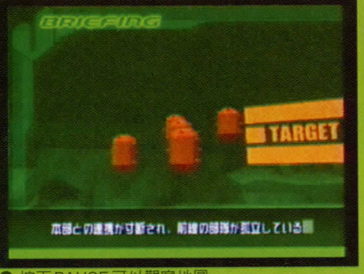
最先的一個MISSION，目標是敵方的水中機雷，玩官要先找出機雷位置然後破壞，雖然地點有兩個，但因為機雷不會移動，所以不會太難。但玩官一定要留意其他敵方的潛艇。完成後便會跟重潛艇對戰。

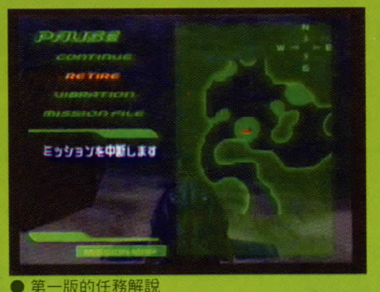












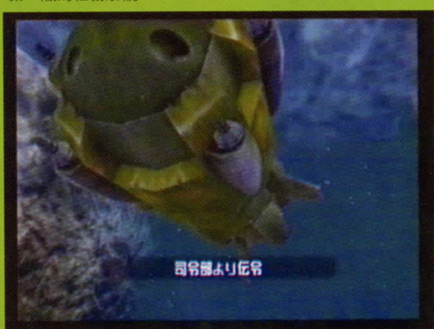


● 按下PAUSE可以觀察地圖

● 第一版的任務解說



● 不要忘記找尋特殊物品



● 敵方的大型潛艦出現



● 任務解說

● 前面有阻礙,不能前進

## MISSION 2
### 古代文明

接著是古代遺跡發掘。今次舞台當然是在海底的古代遺跡，但不要以為是遺跡發掘便不會有戰鬥，敵人的潛艇會在突然出現攻擊玩官，玩者一定小心，而且加上遺跡內有不少障礙物阻擋者視線，故也不是一件簡單的任務。



## MISSION 3
### 海陸對戰

這是首次要攻擊陸上軍事設施的MISSION，玩官要將潛艇浮上水面才可以作出攻擊，而且炮台出奇的耐久，要打好陣子才可以將它們擊破，但不要開心得太早，因為在途中還會加入直昇機的攻擊，更要命的是在快要成功時再加上來自水底的攻擊，這一版絕對是對玩官潛艇的操作來個大挑戰。





● 唯有上水面...





● 這是經濟的來源



● 發現古代遺跡



● 這些敵人看來十分難

| PS2 | 2002年 預定6月發售 |
|---|---|
| TAKARA | |
| 6800日圓 | |
| 183KB | |

**TAKARA所開發的遊戲系列《CHORO Q》相信不少人也有玩過，由最基本的賽車遊戲以至近期的RPG遊戲，《CHORO Q》也帶及大不少的歡樂，不過這次TAKARA便製作了一隻認真的《CHORO Q》遊戲了！**

新 SHIN COMBAT CHORO Q

## 戰車迷可以過足癮

這次TAKARA製作的新一集《CHORO Q》是一隻完全的軍事動作遊戲，玩者操作的不是一般的車輛，而是要在戰場之上奔馳的戰車。

《新．COMBAT CHORO Q》的遊戲故事是發生在一個名叫「Qシュタイン」的國家之中，這個國家被「プロトン王國」侵略，「Qシュタイン」的人民飽受戰火的洗禮，為了要拯救國家，玩者便要駕駛著自己的戰車，向「プロトン王國」發動反擊！

在遊戲之中，玩者要駕駛不同款式的戰車出擊，對付不同的敵人，而在遊戲之中出現的戰車，是參照現時10個國家，總共108款的戰車而製作的，所以非常現實，雖然是Q版的模樣，不過在戰車仔細的地方，大家便可以看到製作人員所花的心血了。

同時，在遊戲之中大家除了要消滅敵人之外，更加要收集不同的戰車，因為在遊戲之中有一間博物院，在那裡會顯示玩者在遊戲之中收集的戰車數量和款式，喜歡戰車的遊戲迷一定不會放過這遊戲吧！






■在不同的城鎮之中收集敵軍情報。




■目標是收集戰車？




■真實戰車的模樣忠實重現眼

## 戰車係點樣，自己話晒事

這類的遊戲之中，大家有否想過可以自己製作自己的戰車呢？其車在CHORO Q的世界之中，很多時也會讓玩者有自己開發的空間，在《新．COMBAT CHORO Q》之中其實也一樣，玩者可以自由創作自己的戰車。

在遊戲之中，玩者在開始時會得到一部最基本的戰車，在完成戰鬥之後，便可以得到一些不同的部件，而且亦可以在商店之中購買喜歡的部件，之後便是發揮自己的創作心思的時候了，在自己的戰車上加上不同的部件，便可以令戰車的能力改變，而在戰車之上，總共有15個不同的地方可以更改部件的，而且就連顏色也可以改變，在這裡有5種不同的迷彩讓玩者自行選擇的。

而當玩者得到飛行或潛水的部件之後，更加可以令到自己的戰車擁有飛行或潛航的能力。這樣便使遊戲的變化更大的更有趣了。




■完成任務之後可以購買部件。




■如果組合便要考大家的心思了。




■要怎樣的顏色也可以。



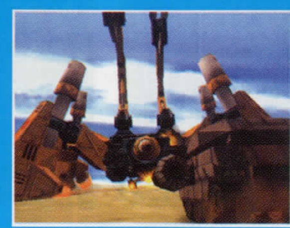
■戰車可以上天入海？

## 戰鬥的多樣化

《新．COMBAT CHORO Q》雖然是一個單向的直線前進遊戲，不過在遊戲之中也有不少的分別之處出現，尤其是在地域的區分之上，在遊戲之中，基本上會遇上地域實在有太多了，由最基本的市街地，以至在砂漠、海上、天空也有機會出現，所以遊戲本身不會因為只是戰車的戰鬥而變得沉悶。



■在不同的地方會有不同的敵人。



■好大隻BOSS呀










■要到哪裡呢？

## 故事之外

除了一般的MISSION MODE之外，其實在遊戲之中還有其他的遊戲模式讓玩者可以在自己的世界之中作不同的訓練和戰鬥。以下便是這些的遊戲模式介紹：

### BATTLE GAME

這可以說是一個專門對付某種敵人的實戰模式，玩者要依指示消滅敵人，而在這個模式之中，最重要便是利用在場地之中的建築物作為掩護，這亦是這遊戲模式之中取勝的關鍵。



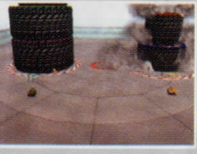



### MINI GAME

在這個遊戲模式之中，玩者可以在16條不同的「賽道」之上和對手競爭，這些「賽道」其實便是戰場，不過，比的不是消滅敵人，反而可能會是避過障礙物或水上賽跑等比賽。





### DESTRUCTION MODE

這是一個讓玩者試用自己創造出來的戰車「TESTING MODE」，玩者可以盡情的利用自己創作的戰車破壞場中的所有東西，或者大家可以利用這場地來發洩一下呢！

# POCKET MONSTER

## GAMEBOY ADVANCE 版（暫名）



GBA 2002年
任天堂 ● RPG
價格未定● 記憶容量未定

如果大家心水清的話，應該會覺得《寵物小精靈》和《數碼暴龍》是兩套性質非常相近的作品，而兩套作品也是同樣的受歡迎，不過，很明顯的，《寵物小精靈》的聲勢已經不及往時了。



## 新的主角．新的寵物精靈

經過了這麼多集的《寵物小精靈》之後，可能大家已經對原來的玩法感到非常厭倦，不過，可能製作人員認為《寵物小精靈》的玩然為小朋友受落，所以在遊戲方面，不會有任何的改動，依然會像初代開始的遊戲玩法，以RPG的方式進行，當中當然不可缺少的便是「寵物精靈」的戰鬥。

在新一集的《POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE 版》(暫名)之中，遊戲玩法雖然沒有改變，不過，人物方面卻有了很大的轉變，因為主角不再是「小志」，而且新的主角，可惜，直到現時為止，這名主角的名字仍沒有公開，不過，新主角很明顯是一名性格開朗的少年。

而至於「寵物精靈」方面，每一集新的作品之中，總會有新的「寵物精靈」出現，在新的一集之中，當然亦不會例外，除了主角會換上新人物之外，就連在他身邊出現的「寵物精靈」也是全新的種類。



### 主角

主新的主角是一名銀色頭髮的少年，雖然不知道他的名字，不過大家可以見到他他腰間配戴著，極像「POKEMON MINI」的東西，而且他手上著的不是以往紅色的「精靈球」，「精靈球」變成了綠色。

### 蘇拿洛

一隻性格非常開朗的寵物精靈，他在進化之後便會變成「蘇蘭斯」。蘇拿洛是一隻凡事也要查根究底的寵物精靈。

### 巴別多

外貌極像螢火蟲的寵物精靈，所以相信他的尾部可以發光的。巴別多在行路時經常也維持非常好的姿態，令人覺得他是極之的偉大。

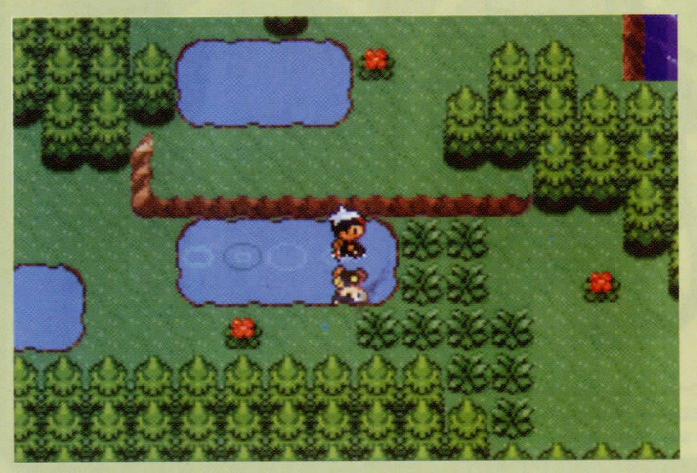
### 約瑪魯

外貌極像骷髏頭的寵物精靈，被稱為「等待的寵物精靈」。本身的名字加上外貌令人聯想到「死神」。

## 遊戲面大公開！

作為畫面質素超卓的手提遊戲主機，遊戲畫面的質素一定要比前的GB版和GBC版為佳才能令玩家接受，而事實上，大家從表面上看來，畫面實在不外如是，而且好像和之前的版本差不多。

而事實上，大家要留心的看，便會發覺在一些仔細的地方，製作人員是花了不少的心思，例如在遊戲之中，人物是可以在水上行走的，而走過水面的時候，會現不同的水波紋，這實在是非常仔細的製作；又有如在沙灘之上步行，一般來說不會有甚麼痕跡留下，不過在GBA版之中，「踏沙有痕」便是新作之中的製作出色之處；而從圖片所見，大家會發現人物在橋上行走之時，在水上竟然會出倒影，這種情況在以前的版本之中實在無法出現呢！



■在水上步行會有水波紋出現。



■在沙灘步行會留下步印。

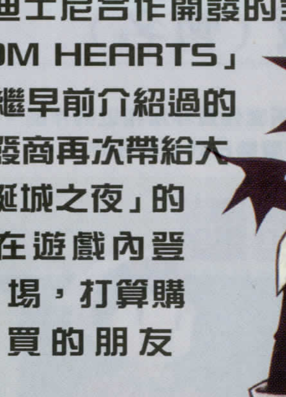
■GBA 版之可以做出水中的倒影。

# KINGDOM HEARTS



由SQUARE與迪士尼合作開發的全新RPG遊戲「KINGDOM HEARTS」即將會同大家見面！繼早前介紹過的一眾經典角色後，開發商再次帶給大家一個新驚喜！「怪誕城之夜」的一眾角色已落實會在遊戲內登場，打算購買的朋友

PS2 3月28日 春
SQUARE ●RPG
6800 日圓●DVD-ROM
132KB







## 聖誕夜驚魂

某天，JACK無意中發現了一個名為「CHRISTMAS TOWN（聖誕村）」的地方，在這個氣氛及生活方式異於「HALLOWEEN TOWN（萬聖節村）」的村莊內，在JACK眼中的竟然充滿繽紛色彩，孩子們愉快地丟著雪球，大人們也是喜悅、勤奮地工作著，這裡似乎到處都滿佈歡樂，JACK的心裡突然溫暖過來，感覺到這也許就是他一直以來所欠缺的，一個他從未有過的經驗。

為了找出這種感覺的真諦，JACK決定把聖誕帶到「HALLOWEEN TOWN」內，並取代聖誕老人的工作，他捉走了聖誕老人，帶著充滿萬聖節村特色的禮物，到處派發給小朋友.....





## 登場HEARTLESS

來到「HALLOWEEN TOWN」內，SORA、唐老鴨與及高飛狗除會換上新服飾和遇到JACK之外，於村內分別會碰上兩種不同類型的敵人，包括懂得空中魔法與及擁有飛行能力的HEARTLESS，究竟SORA又能否成功戰勝正邪惡呢？









### JACK SKELLINGTON

南瓜大王傑克，為人理性、有禮、真摯，在「HALLOWEEN TOWN」內，他是一位明星人物，身居領導者的地位。每年都會舉行萬聖節活動，深受村內的人民愛戴，但其實心裡對於年年一成不變的活動卻感到十分厭煩。

### ZERO

JACK的忠實愛犬，擁有會發光的鼻子，可以在空中飛來飛去；以墓場的狗屋或JACK家中的狗籃作為棲身之處，平常總是跟著傑克身後。

就絕對不容錯過喇！



### OOGIE BOOGIE

萬聖節村的大壞蛋，最喜歡嚇人、騙人、惡作劇，其手下的三人組，分別戴著惡魔、魔

### DR.FINKLESTEIN博士

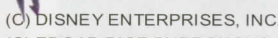
天才博士，醉心研究工作，發明出各種不同的東西，當中最完美的完成品就是SALLY。



### SALLY

由DR.FINKLESTEIN博士製造而成的公仔，由於身體各部分都是縫製組合而成，所以每當分解時，她都能夠巧妙地自行重新縫補；深刻了解傑克的孤獨感受，亦同時暗戀著對方，但是，對他也有說不出口的擔心。











# RUNABOUT 3 ~ Neo Age ~

在PS2 上全新炮製的「超現實」動作賽車遊戲

**由Climax開發，以「暴走街頭」而成名的賽車動作遊戲《Runabout》最新一集，將會經過強化之後在PS2上登出，喜歡具速度感同時大攪破壞的遊戲作品的玩家絕對不能夠錯過這款遊戲。**




在遊戲中，玩者需要駕駛例如跑車、貨車、巴士、坦克、電單車所有擁有車輪的交通工具，在不同的場景下以高速暴走，並達成每一關所設定的特別任務。這些任務包括單純的「破壞」行動，亦有的是以「安全駕駛」為最終目標。

### 暴走系統

雖然《Runabout 3》是一款「攪破壞」的遊戲作品，但這並不代表遊戲中沒有任何系統可這呢。而今次遊戲中新曾了一個「Drift」系統，意即玩者在駕駛車輛的過程中可以藉著「Drift」動作將特定的物體破壞，便能夠得到額外的分數。另外，這些被破壞的物體將會以清單的形式記錄在遊戲之內，你可以一覽你所破壞的物體清單。



◆ 除了自己之外，遊戲中出現的一切其他物體都可以作為敵人看待呢



◆ 遊戲提供了一個「Free Mode」(自由模式)，你可以在這個模式裡任意進行破壞



◆ 當駕駛一輛坦克在曼克頓繁忙的遇到塞車的情況時你會有什麼反應? 其中一個選擇可能是發炮清除「過多」的車輛



◆ 在暴走過程中你亦會發現不同的跳躍點

### 暴走場景

紐約曼克頓

今次《Runabout 3》的遊戲背景設定為美國紐約市，負責今次遊戲開發工作Climax的內藤寬，為此曾親身前往該區搜集資料。遊戲中以曼克頓區為中心的多個地標建築物都會在出現，你更可以觀賞該區海岸的迷人景色!



◆曼克頓的地標之一布魯克林橋自然是其中一個任務場景之一

### 暴走工具

《Runabout 3》裡的主角當然是各色各樣的車輛，在此我們會為大家介紹其中六款，這些車款各自擁有不同的屬性和能力，亦沒有所謂的「最佳車款」，使用這些不同的車款亦會同時使整個遊戲的玩法有所不同，至於選擇哪一款則是個人的喜好了。

#### 救火車

原本是為民請命的救火車今次亦會加入暴走破壞的行列，它擁有相當不俗的防禦力呢。



#### 警車

警車的最大優點，自然是當響著警號的時候，周圍的駕駛人士都會退避三舍，否敗的話，相信亦只能夠流為被破壞的行列。



#### 坦克

在眾多款不同工具之中，擁有最強防禦力及破壞力的首選是這架坦克了。不過，據說需要滿足某些條件才能夠發射它的大炮呢。



#### 鏟泥車

後方備有起重臂的工程程，相信是移動速動最低的一種車款，但卻有足夠的破壞力呢。



#### 四驅霸王

四驅車可以在遊戲中被稱為霸王車，巨大的車輪使它可以簡單通過高低不平的跳段。



#### 高級轎車

假如駕駛高級轎車可能是許多人的夢想的話，駕駛高給轎車在公路上肆意破壞即可能是許多人的惡夢。











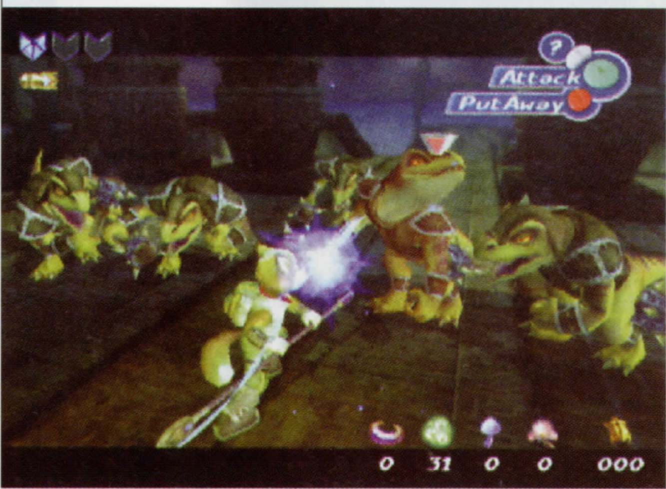

家陣乜都話轉營，就連遊戲也要轉營，就好像一直以來也是射擊遊戲的《STAR FOX》，到了這個時候，也要改變一下遊戲的方式來取悅玩家，而任天堂這次採用了 AVG 這種遊戲方式，不過最後能否成則仍是未知之數。

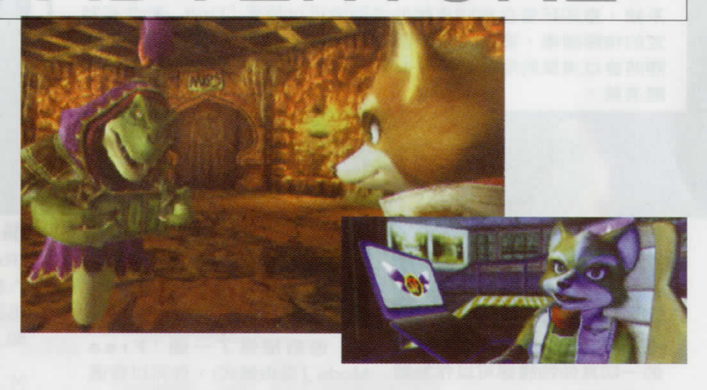
GC 2002年 預定5月31日
任天堂 ● AVG
價格未定● MINI DVD



# 狐狸解放恐龍域星行動開始

## STAR FORCE ADVENTURE

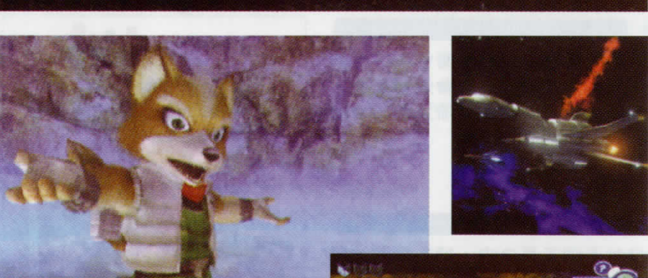


### FOX 今次的目標是恐龍域星

既然是轉營，而且是變成 AVG 遊戲，FOX 本身的行動便會有很大的分別，不再是乘著他的戰機「艾榮」在宇宙之中飛翔，而且腳踏實地的和敵人戰鬥，不過，究竟這次是玩甚麼呢？

這次的故事是講述FOX來到一個恐龍域星，這裡本來是恐龍自由生活的星球，可惜現在這個星球被一個名叫「史基路將軍」的人所控制，而在域星之上的恐龍亦成為了他的工具，FOX的任務便是要從「史基路將軍」手上將這個域星解放過來。



### 朋友？敵人？難分難解

因為恐龍域星已經被「史基路將軍」控制，在域星上的恐龍也成為了他軍隊的一部份，所以在遊戲之中，FOX也要作出一個決定，便是要向這些在恐龍域星之上的恐龍攻擊，這樣其實也是為了解放他們，逼不得意的做法。

當然，不是所有的恐龍也是FOX的敵人，在遊戲之中，FOX也會遇到一些友善的恐龍，他們也會協助FOX解放自己的母星，然而，成功與否則全部也是FOX的事情了，大家否成功的解放這個恐龍域星呢？



### 唔用飛彈，轉用長槍

一直以來，《STAR FOX》的遊戲也是駕駛著戰機在宇宙或大氣層之中作射擊的戰鬥，不過，今次的FOX雖然也會駕駛戰機，不過不是用來戰鬥，它只變成一件交通工具，反而在真正戰鬥時，FOX 是使用一種名叫「CRYSTAL STUFF」的武器來戰鬥。

這種名為「CRYSTAL STUFF」的武器，其實是一種像長槍的武器，而除了用它作格鬥武器之外，「CRYSTAL STUFF」本身也可以作長距離的射擊用途，而FOX便是要靠這武器來解放恐龍域星，看來FOX今次的旅程殊不簡單呢？

TEXT：時雨

| GC | 2002年 4月25日 |
|---|---|
| HUDSON ● FIG | |
| 6800 日圓 ● 8cm 光碟 | |
| 3 BLOCKS | |



《BLOODY ROAR extreme》是GAMECUBE首套格鬥遊戲，雖然它本身只是PS2《BLOODY ROAR 3》的移植版，但其畫面和遊戲內容都有大幅的改動，而且對戰時的戰術性也大增！除此之外，遊戲還加入了兩位新角色和新遊戲模式「TEAM BATTLE」，所以即使已經擁有PS2版的朋友，本遊戲也絕對有買的價值！

# 充滿爽快感的「超獸化戰鬥」於 GC 登場！



◆ 某些戰場在遇上震動後會倒塌！

◆ ESCAPE 的優點是硬直時間極短，成功後玩者便可以在敵人的連攜中途截擊

## 遊戲基本系統

《BLOODY ROAR》的系列，可謂結合了2D格鬥和3D格鬥之大成。首先，它的操作方法基本上是繼承了《VIRTUA FIGHTER》的「P、K、G（拳/腳/擋）」方式，不過除此之外，《BLOODY ROAR》中還有一個用來「獸化」和使出各種獸人攻擊的B擊，令招式的變化更為豐富。談到攻擊，《BLOODY ROAR》中的空中COMBO系統是和《MARVEL VS CAPCOM》中的AIR COMBO相似，玩者在浮起敵人後，可以立即跳起來追擊。

在移動系統方面，《BLOODY ROAR》和現今大部份3D格鬥遊戲一樣，都容許玩者作全方位移動，由於本遊戲的「牆邊COMBO」非常強力，因此利用上述的移動方法來取得有利位置也是重要戰術之一。至於在防守方面，《BLOODY ROAR 3》有一個類似《STREET FIGHTER III》「BLOCKING」的回避法──「ESCAPE」，只要玩者輸入ESCAPE的時機準確，即可以回避對手所有攻擊(不論是上中還是下段！)。



◆ 華麗的空中COMBO是《BLOODY ROAR》最吸引人之處

## 再進化後的超獸化系統

「獸化」是《BLOODY ROAR》系列的最重要特徵，玩者的角色在獸化後，不單止攻擊力、跳躍力等會加強，其攻擊的方法和性質也會有所不同，並且能使用超必殺技「BEAST DRIVE」。而在「超獸化」後，玩者的攻擊力會變得相當驚人，各種原來不可以CANCEL的必殺技也會變得可以CANCEL，COMBO的威力自然也會上昇，而且「BEAST DRIVE」也可以無限次使用！今集《BLOODY ROAR extreme》中，玩者更可以用「自扣體力」的方式來隨時進行超獸化，令獸化的攻防更添趣味和戰術性。



◆ 用體力來換取「超獸化」強大的力量！

◆ 新角色 GANESHA 的獸人形態

## 兩名新角色設定公開

在GC版的兩個新角色──獸人國的王子CRONOS和其下屬GANESHA，他們的造型已在最近公開了！CRONOS的外型和某著名RPG的男主角極為相似，他的獸人形態是甚麼暫時並沒有公佈，但據說將會是某種寒帶的生物……至於GANESHA的獸人形態則是「象」，他可以利用長長的鼻來作出各種攻擊和投技，而且他也擁有兩種不同的BREST DRIVE，對其他獸人來說是個極大的威脅。

◆ GANESHA 的外表極具威嚴



◆ 獸人國王子CRONOS，這是他的GUARD ATTACK嗎？！



◆ 在獸化後角色的特性也會有所變化，如圖中的蝙蝠女JENNY在獸化後就可以在空中移動







# GUN SURVIVOR® 3 DINO CRISIS®

## 系列第三彈、恐龍入侵！

PS2 2002年6月
CAPCOM ●STG ●價格未定
媒體未定●記憶未定

CAPCOM 人氣射擊遊戲「GUN SURVIVOR」系列，一直深受遊戲迷的歡迎，而最近開發商公開了系列的最新作「GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS」，繼前兩集一群充滿恐怖、血腥味的喪屍後，今次遊戲將會帶領大家走進一個滿佈恐龍的未來世界！

### 更真實、更細緻的場面！

今次遊戲將會放棄使用「BIOHAZAD」作為遊戲的故事背景，取而代之的將會是曾經在PS 及PS2 上推上的作品「DINO CRISIS」，換言之，大家在今次遊戲內將會看到比屍更恐怖、更快速、更巨型的恐龍；為了進一步加強遊戲的臨場感，開發商除會注重背景方面之外，一隻隻活生生恐龍的各個部分如面上的表情、口內的牙齒、以至皮膚的班紋等等都會以極細緻的畫面表現出來。







### 恐龍「通街走」？

在今次遊戲內，將收錄各類型大小的恐龍，其中包括翼龍、T-REX 等等，牠們都會有各自的特性，分別會出現於不同的地方。至於舞台方面，除了熱帶森林、沙漠等地方之外，就連人類所居住的城市亦會有恐龍的出現，從公開的畫面之中，大家可以清楚看到恐龍於城市中四處破壞的情況！










### 對付恐龍的武器！

要成功擊倒各大小的恐龍，主角所裝備的武器可謂相當重要；在遊戲內可供選擇的武器種類繁多，每種武器的性能都會有所不同，活用手上的武器將會成為勝負的關鍵。此外，除了一般近距離攻擊之外，一旦發現恐龍的身處之地，亦可以透過特殊的武器，向遠處的恐龍作遠距離攻擊，利用這種方法就絕對安全得多。







# 劍豪2



早前已經為大家介紹過《劍豪2》，有沒有玩個第一集的看官也應該已有了一定的認知。今次會再為大家詳細介紹一下遊戲內「道場」及「口入れ屋」，這兩個環節絕對是玩官成為強者的不二法門，看畢後相信會令閣下對此遊戲更加期待。



PS2 2002年 6月

元氣● ACT

1~2人用● DVD-ROM

6800日圓

TEXT:春日恭介

## 漫長且險阻重重的劍豪之道

《劍豪2》的故事，是講述一個年輕劍客成為真正劍豪的經過，而玩官便是扮演遊戲內的年輕劍客，一切便是由「自宅」開始。首先應向「道場」進發，玩官在那邊可以學到劍技的基本「攻、待、懸」，這三個字便是遊戲內一切戰鬥的基礎。在磨鍊好劍技後，可以到「野試合」試一試自己的身手，積累了一定經驗後，便可以往「口入れ屋」進發。在「口入れ屋」中有不少需要劍客才可辦到的事等待玩官，只要能夠成功完成任何一頁任務，劍士之參數便會出現變化。不過由於現階段未知道所有任務內容，所以未能確定是否所有任務也可以令參數上調。不過有一點可以肯定，便是每完成一次任務，也會有「疲勞」累積，但解決方法亦非常簡單，只要回「自宅」休息，體力便會自動回復。

## 在道場鍛鍊是變強的唯一出路！？



● 門下全數擊倒後,便要挑戰師範

在遊戲內，令角色變強的方法只有一個，那便是在道場跟別人比試。玩官初時雖隸屬某一特定流派，但事實上，玩官是可以穿梭各道場，跟不同流派的人比試。先是與門下生的比試，然後是師範，勝出後劍士參數會上昇，所以不斷重複比試，角色便會不斷變強。不過當然先決條件是要勝出比試。

不同的道場亦即是不同的流派，所用的劍技也不同，玩官在對戰後，有可能會習得該流派的劍技，就算是門下生也有可能，而在習得後，便可以在野試合中使用。

但之前一定要完全掌握劍技三基本「攻、待、懸」，起初可以在自家道場練習，在熟習後才再計劃日後行程。

## 「口入れ屋」是職業介紹所！？

當玩官的劍士參數昇至一定水平後，便可以到「口入れ屋」找差事，現時知道的類別有救出、護衛、警備、暗殺、退治等。成功完成任務的話，劍士參數便會上昇，但當中「暗殺」一項，並不是一種光明的任務，做過一次之後，「惡名」參數便會上昇，這個參數昇得越高，便越有機會被逐出師門。



● 口入れ屋的主人,是精通闇之世界的人,什麼奇怪的差事也可介紹給你

### 代官屋敷警備

一般的代官(地方官員)，也會有受人襲擊的可能，所以時常要顧用一些警備(保安)，若玩官對自己有自信的話，不妨去試一試，因為雖然是一件艱險任務，但緊急事態時，報酬是非常可觀的。

### 豪商救出

救出被拐走的豪商，由於拐人集團跟一些官員勾結，所以地方政府不好出手，只好借助一些劍士之力救出商人，而「口入れ屋」便是找尋這種工作的唯一途徑。

### 賊退治

在西面的山區，經常有山賊出現襲擊商人，雖然官兵曾經多之作出進攻，但也始終不能根治，聽說是因為有一些知名人士在背後支持。但只要在「口入れ屋」探出他們的大本營......。



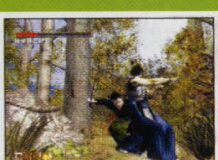


● 規定時間內,要將一定數量的敵人打倒,若超出時限便算失敗





● 在一所大屋不停將敵人打倒,最後打敗頭目人物便算成功

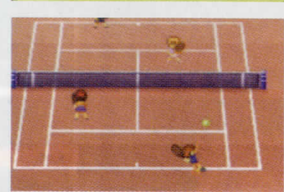

● 打倒在山區出現的敵人,最後打敗頭目人物便算成功












終於也等到了！在家用遊戲機之中，可玩高的網球遊戲實在非常少，而相信好此道者一定會認為在超級全任堂之上推出的《SUPER FAMILY TENNIS》是其中之中，現在，NAMCO終於宣佈遊戲會移植到GBA之上推出！



# 完全樂趣再現！
# FAMILY TENNIS ADVANCE

## 特色依然是特色

大家還記得一隻名為《SUPER FAMILY TENNIS》的網球遊戲嗎？這隻遊戲當日在超級任天堂之上推出時，實在可以成為了一時的經典，因為遊戲除了流暢之餘，更加是充滿了特色，令玩者以完全投入遊戲之中。

而遊戲之吸引的便是遊戲本身的多種變化，尤其是球場的設計，就算在這次GBA上的新作《FAMILY TENNIS ADVANCE》之中，這些特點依然存在，相信一定可以吸引到一眾玩家的支持。

由於是一隻網球遊戲，所以在遊戲之中，操作方面是非常簡單，相信就算是初學者也可以輕易的上手。

### 基本操作

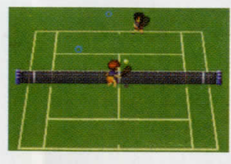
| | |
|---|---|
| A 掣 | 重擊、拋球（發球）的操作，在選擇畫面時則是決定。 |
| B 掣 | 弱擊、拋球（發球）的操作，在選擇畫面時則是取消。 |
| 十字掣 | 在比賽之中控制選手在場中跑動，而且亦是控制擊球方向的指標。 |
| R 掣 | 在 LOOP 及拋球時要使用這掣。 |

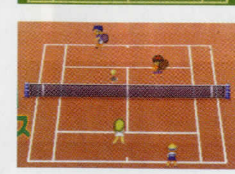
### 擊球的種類

| | |
|---|---|
| 上旋球 | 令球以順時的方向旋轉，以高速從高處落下。 |
| 界波 | 令球以反方向旋轉，以極慢的速速度下降，而且球會飛得很低。 |
| 平飛球 | 令球的旋轉停止，徐徐的自然落下，是最基本的打法。 |
| LOOP | 將球打上高空，而由於打得極高，所以降下的速度亦會更慢。 |

## 球場多款式・玩得更出色

在《FAMILY TENNIS ADVANCE》之中，最有特色的當然又是球場的設計了，而事實上，應該說是球場無處不在，有的會是基本的正統球場，亦會有設在車站的球場，更會有在祭典場地之中的網球場，總而言之，球場總會在大家意想不到的地方出現。







## 遊戲模式多多

在遊戲之中，遊玩的模式非常之多，而且由於遊戲本身是可以以一帶作4人對賽的，所以更加顯得方便和經濟。以下便是遊戲之中的不同模式：

### EXIBITION MODE

這是一個完全自由的遊戲模式，玩者可以選擇不同球員和不同的場地作賽，且更可以選擇單打又或者是雙打，總之大家要怎樣便怎樣，當然，大家可以使用多少人物，全是由玩者在其他的模式之中取得的成績而定，而基本的人物共有12名。




### TOURNAMENT MODE

在這個錦標賽模式之中，玩者要與電腦的人物作淘汰賽的形式來進行比賽，而目標當然便是得到最後的勝利，而在勝出一個賽事之後，遊戲的難度便會相應上升，玩者亦可以參加其他更強的賽事。而且，在勝出賽事之後，玩者更可以得到不同的道具，這些勝出之後取得的道具，更可以裝備在球員身上呢！

### TRAINING MODE

如果是初玩的朋友，大可以進入這裡作一些基本的練習，不過，其實就算是熟手的玩家也要到這裡來呢！因為只要作長時間的進行這些基本發球、接球練習之後，便可以得到一些神秘的道具，所以大家看來也要快快來這裡好好的「練習」了！



### CHALLENGE MODE

這是一個玩者向自己挑戰的模式，因為進入這模式之後，玩者便要接受每次4種不同的挑戰，而挑戰的難度會由最簡單開始，到了第4個挑戰便是最難的，而挑戰的項目總共有10種，每次會隨機抽出4種挑戰用。而以好成績完成所有挑戰的話，便可以取得道具，而最重要的是在這裡取得的道具，是絕不會和已得到的道具重覆的。



# 妖精和人類如何共處？

## RIVER FANTASIA

PS2 2002年3月20日
VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE ● RPG6800 ●日圓● DVD-ROM ● 73KB 以上



TEXT：時雨

**講述充滿朝氣的妖精術士 MARIEL 成長故事之 RPG 遊戲《RIVER FANTASIA》已經發售！由戶部淑所設計的角色和充滿童話故事色彩的世界觀確是極具魅力，今期我們會為大家介紹一下遊戲各種基本情報，讓大家一開始遊戲便能溶入《RIVER FANTASIA》之世界中！**



リーヴェルファンタジア マリエルと妖精物語

### 世界觀和故事

遊戲發生的舞台，是一個妖精已被人們遺忘了的世界。在這世界中可以和妖精聯絡的，便只剩下女主角 MARIEL 所屬的妖精術士一族。MARIEL 為了讓人們能重新認識到妖精的存在而努力地修行和工作，同時她還要賺錢替父親還清債務……到底人類和妖精間的關係到最後能否修復？




### 登場人物



**MARIEL**

本遊戲的女主角，在年幼時她的母親已經離世，而且父親又經常不在家中，因此她是由家中的守護妖精 FIONA 所養大。自少她已經擁有看見妖精的能力，性格開朗而且樂觀，在村內極受人們愛護。不過為了償還父親的債務，MARIEL現在便要踏上成為妖精術士的道路。



**FIONA**

MARIEL家中的守護妖精，在MARIEL還是嬰孩的時候，她已經代替了家中母親的地位，作為「家之妖精」，家中一切事務如打掃、煮飯和洗衣等她都能一手包辦，尤其是製作蛋糕的技巧更是一絕。可能是和人類生活得久吧，FIONA 說話的語氣極像人類，但妖精本身那喜歡新奇事物的性格卻沒有改變。



**ALFRED**

在大除夕夜為MARIEL帶來不幸的「受咀咒之黑貓」，其真正身份是某商會的「收數佬」。除了外表是貓之外，其說話方式、步行的樣子和人類沒有分別，而牠也不斷強調自己本來是人類，並經常帶著自己還是人類樣子時的照片。牠雖然平時裝作很冷淡的樣子，但只要挑起他內心作為人類的情感時……

### 系統

本遊戲的期間為10個月，每個月MARIEL都要向ALFRED還一定數目的金額，而當還完了該月的款項後，MARIEL都能從ALFRED手中得到父親的一張「妖糊RECIPT」，利用它，MARIEL便能製作新種類的妖精了。

#### 遊戲流程

**1. 找尋工作**

玩者首先要和街上的人談話，聽聽他們有什麼需要。例如是「我想找XXX這種東西」等等。



**2. 完成工作**

為了尋找受委託人想要的東西，MARIEL 通常都要走進各個地下城中探險。有時候，玩者一定要借助妖精的力量才能完成任務。

**3. 還款**

完成了工作並獲得了足夠的報酬後，MARIEL 便可以將錢還給 ALFRED 了。當還夠了該月所需的金額後，遊戲便會進入下一個。












TEXT:春日恭介





DC 2002年3月21日
ADV+SLG ● SEGA/OVERWORKS
1人用
6800日圓

# 是結束還是序幕!?《櫻大戰4》

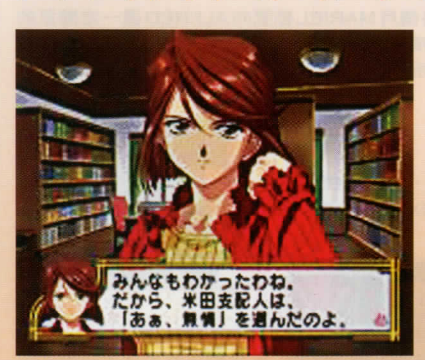
《櫻大戰4》終於推出，不少人也帶著複雜的心情看這個作品。她是DC有生之年最後一個大作？是OVERWORK送給DC入土為安的一件禮物？她是使你拭去DC上塵土的一個遊戲？這些是一般遊戲迷對《櫻大戰4》的感覺，對一些《櫻大戰》FANS而言，她其實是神崎壽美麗的一個送別儀式。《櫻大戰》系列的一切媒體，遊戲內的角色固然是玩官的著眼處，但一眾為花組配音的聲優，也是令《櫻大戰》系列被譽為經典遊戲的一個重要元素。從《櫻大戰》的舞台劇能一個接一個地上演，已可知道他們在FANS的心目中，是絕不能缺的《櫻大戰》支柱。但是於今年1月6日，最後一場《春戀紫花夢惜別》的櫻大戰歌謠SHOW落幕後，神崎壽美麗之役的聲優－富澤美智惠便正式跟櫻大戰的關係畫上了句號。亦即是以後就算再有《櫻大戰》的遊戲出現，也不會有神崎壽美麗的出現，雖然所有《櫻大戰》迷也非常難過，但既成事實，咱們唯有細意品嚐富澤美智惠小姐留給我們作最後回憶的《櫻大戰4》。








## 舞台再次回到帝都




自從巴黎的怪人威脅解除後，大神在法國的任務亦告一段落，而且巴黎華擊團已上了軌道，相信除了私人理由外，大神已沒有繼續留下來的原因。在回到帝都後，感覺跟半年前有很大的出入，銀座比以前更加繁囂，蒸氣機更加進步。但是那一股味道沒有改變，那一股「家」的味道依然是那麼濃烈。可惜大神回來的同時，新的惡魔又再出現，牠無聲無色的潛藏在帝都的陰溝，準備向帝都伸出利爪，不過堅守帝都和平的帝國華擊團，絕對不會讓牠們肆虐。





## 帝國華擊團

1922年於帝都成立，基地位於銀座的大帝國劇場地底，正式名稱為「帝國華擊團．花組」。翌年，原海軍少尉大神一郎出任花組隊一職，再次年原星組隊員織姬及妮爾加入，現整隊花組連隊長為九名成員，配備光武二式為專用武器。





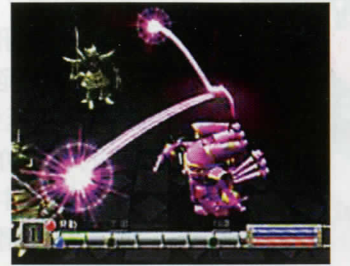


# 光武

設計者是陸軍對降魔迎擊部隊成員－山崎真之介，是以靈子核理論為基礎的人形蒸汽靈子甲胄。於《櫻大戰3》中(年份未能確定)，技術輸入了法國，目的是收集更多實戰數據及進行非日本本土的實戰實驗，現時花組所配備的光武二式，便是加入了該數據而調整出來的最新型號。








## 大神一郎

遊戲的主角，亦即是玩官，使用二刀流的白兵型光武，攻擊力、防禦力、機動力也相當平均。最善長埋身戰。必殺攻擊「狼虎滅卻・天地神明」，攻擊範大約有一台光武的距離。由於大神是隊長，所以如果大神戰敗，即全員敗陣，所以應盡量避免讓大神太深入敵陣。另外若將大神安排與被保護之光武鄰接，能夠避免一定程度的損害。最後是參數，今集與《三》不同，不再有參數的成長，所以戰鬥的難度有了一定的下調。



通常攻擊範圍

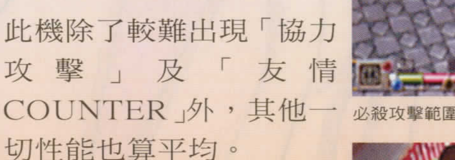
必殺攻擊範圍

## 妮爾(レニ・ミルヒシュトラーセ)

在長矛的後方加上了推進器，使通常攻擊威力增大，攻擊模式則與壽美麗相類似，同樣是前方直線兩機體左右之距離。必殺攻擊「ブラウアー・フォーゲル」(BLAUER VOGEL)，是正前方長矛狀的攻擊範圍，不過由於長矛的後部較闊，所以左右兩邊也有攻擊判定。



必殺攻擊範圍



此機除了較難出現「協力攻擊」及「友情COUNTER」外，其他一切性能也算平均。





通常攻擊範圍



## 真宮寺櫻[さくら]

跟大神近似，亦是以日本刀作為武器，雖然光武的機動力較高，但通常攻擊只有大約一台光武的距離，而且攻擊力也只屬中等，不過必殺攻擊「破邪劍征．櫻花天昇」則有上級的攻擊力及攻擊範圍，若敵人排列得齊整，一次可斬殺六台蒸鬼，而且光武左右兩邊若半台光武的範圍亦有攻擊判定，若敵人鄰接的話也會被擊中，櫻在戰鬥中往往是主力機體，用以開拓道路相當有效。




通常攻擊範圍

必殺攻擊範圍

這是「活動寫真」中的戰鬥服

## 神崎壽美麗[すみれ]



以長刀為武器，紫色的光武，便是壽美麗的專用機。與妮爾一樣擁有較大通常攻擊範圍，大約是兩台光武的直線距離。必殺攻擊「神崎風塵流．孔雀之舞」，是以光武為中心，向外放出紫羅蘭花形範圍的攻擊，雖攻擊範圍屬不規則，但是攻擊絕對不俗。而且她能攻擊所有鄰接她的敵人，不受方向所限制，固壽美麗最適宜配合大神的「保護」放在敵陣中引敵人攻擊，然後使出孔雀之舞一舉殲敵。









必殺攻擊範圍

## 瑪利亞[マリア.タチバナ]



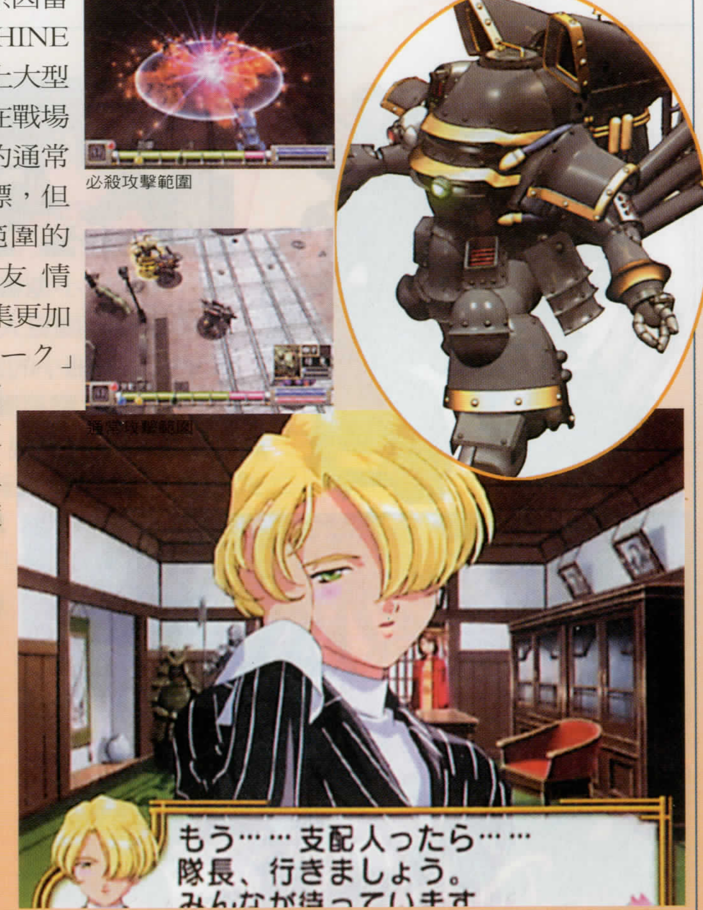
她是遠距離攻擊的主力，原因當然是因為她的武器是MACHINE GUN，今次她的背部還製上大型RIFLE來福鎗，明顯令她在戰場上的定位更鮮明，雖然她的通常攻擊每次只能射擊一個目標，但威力絕對可靠，配合大範圍的「協力攻擊」及「友情COUNTER」，令她在今集更加活躍。必殺攻擊「リディニーク」(雪神)，射程跟通常攻擊相若，但威力及有效範圍則更大，敵人夠集中的話，三至四台蒸鬼絕不是問題，最適宜幫助我方機體解圍。

必殺攻擊範圍

通常攻擊範圍







## 愛利絲[アイリス・イリス・シャトーブリアン]






帝擊花組中靈力最高的一位成員，小熊公仔可以說是她的標誌。由於要配合她超凡的靈力，所以專用光武亦能夠作空間移動，不受己方、敵方機體及牆壁的阻礙。通常攻擊是圓形的大範圍攻擊，不過威力只屬下級，唯一好處是同一時間可攻擊多台敵機。必殺攻擊「イリス・プロディジュー・ジャンポル」(PRODIGIEUSE JEAN PAUL,JEAN PAUL是愛利絲小熊玩偶的名字)，能令自機為中心的熊頭形範圍內的所有己方機體耐久力回復。




通常攻擊範圍


必殺攻擊範圍








## 李紅蘭





光武腳底能噴出蒸汽令機體浮動，固機動機頗高，另外加上肩兩側、腕、腳總數十六口的大炮，可放出小型機械人「チビロボ」，令她的可攻擊範圍更大。必殺攻擊「チビロボ二式」(チビ為細小的意思)的攻擊模式跟通常攻擊相若，但攻擊範圍更大，可惜是在主目標四周可能會有盲點出現。而有趣的是在「チビロボ二式」中，會有像大神專用光武的チビロボ出現。最後是「協力攻擊」及「友情COUNTER」，跟瑪利亞同樣性能。






通常攻擊範圍


必殺攻擊範圍

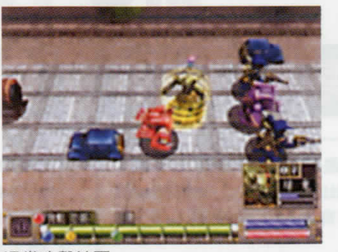
## 桐島完奈





身為「琉球空手桐島流」的正式後繼者，使用的當然是格鬥技，加上厚厚的裝甲，埋身肉搏戰成了她的唯一出路。不過為了彌補她多方面的不足，她的攻擊力絕對是眾光武之冠。必殺攻擊「公相君」(空手道的招式)，跟大神一樣，只能攻擊一個目標，不過威力當然是強得無話可說。不過她還有一個弱點，便是「協力攻擊」及「友情COUNTER」不容易出現，所以有使用超來絕對有一定難度。



通常攻擊範圍



必殺攻擊範圍

## 織姬[ソレッタ・織姬]





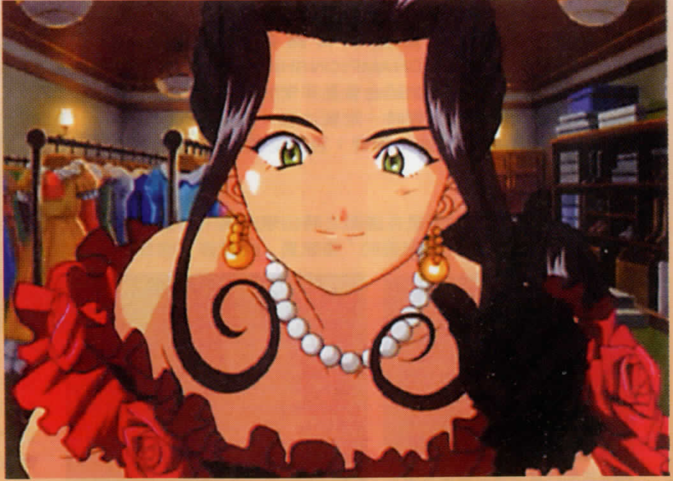
在機體的手指放出激光是她的攻擊方法，她的機體有攻擊高而防禦力底的特色，如接近頭目敵人的話便要加增小心。通常攻擊是前後左右四個方向，直線三台機體的距離，而亦由於她的攻擊範圍較特別，所以在移動前要細心安排。必殺攻擊「オーソレミオ」(我的太陽)，攻擊範圍是自機為中心的玫瑰花形擴散範圍，不過在同類型攻擊模式中，她的範圍算是最細，而且攻擊力也只是中上級。



通常攻擊範圍



必殺攻擊範圍



















WRC---World Rally Championship



賽車遊戲會有甚麼變化呢？相信這個題目一定是賽車遊戲迷一直在問著的，然而，就這些年間的賽車遊戲之中，相信大家未必會找到答案，不知在SCEE所製作的賽車遊戲《WRC~WORLD RALLY CHAMPIONSHIP》之中，大家又能否找到答案呢？

# 非常一般的賽車遊戲

## 好像和《GT》沒有兩樣的遊戲

說到SONY推出的賽車遊戲，大家一定會到在這幾之間橫掃日、美的《GT》和之後的續篇，也是相當的受歡迎，不過，其實因為《GT》本身已經製作得非出色，所以之後的續篇其實除了新的車輛加入之外，根本沒有甚麼大的突破。

這次由歐洲SONY（SCEE）所製作的《WRC~WORLD RALLY CHAMPIONSHIP》，大家可能會有很高的期望，而日本方面的遊戲雜誌亦給予非常高的評價，然而，實際上這遊戲大家極量只可以說是越野車版的《GT》而已。

遊戲畫面方面，當然是照參照《GT》而製作，所以大家一定會感到滿意，而賽車的選擇方面，當然亦不會少，當然，最重要的便是操作，其實賽車遊戲的操作一般來說也不會有甚麼大問題，而這隻《WRC~WORLD RALLY CHAMPIONSHIP》，由於系統是源於《GT》，所以大家也不會感到陌生，而且由於在之前的《GT CONCEPT》之中也有越野賽，大家可能已經習慣了也說不定。

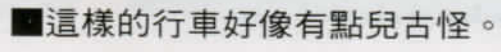
## 要信賴領航員的每個指示

越野車的比賽和一般的房車比賽非常不同，因為越野車比賽是需要更加高的駕駛技巧，所以在遊戲之中這是很重要的一環，而在這方面大家亦有不少的事情要注意。

首先，這些越野車的賽道和一般的房車賽道完全不同的，最顯著的分別便是在直路和彎路的比例上，在《WRC~WORLD RALLY CHAMPIONSHIP》之中的賽道會是有很多彎路的，而且彎的組合會是非常的複雜，再加上彎道的深度極之大，所以入彎時一定要注意，而且在入第一個彎時已經要開始準備入第二個彎，否則必定不能順利的通過。

而另一樣要特別留心的便是在遊戲之時出現的另一把聲音，其實這便是一直坐在玩者旁邊的「領航員」的聲音，當然，





■這樣的行車好像有點兒古怪。



## 賽車的SETTING是勝利關鍵

雖然《WRC~WORLD RALLY CHAMPIONSHIP》本身是一隻越野車的賽車遊戲，不過，就算在越野的賽道之中也有很多不同的種類，例如是雪地，又或者是多石的道路，而在每個不同的地域之上，車本身也會有基本的設定，如果大家不是有太高要求的話，這種預設的SETTING已經足夠完成賽事。

不過如果大家是希望可以做出好成績的話，便要在這SETTING之上下一點功夫了，因為大家對賽車的不同SETTING，絕對可以令賽本身的速大大的提升，而且大家亦可以就個人的喜好而設定賽車的性能，這點大家一定好好的記著。

在遊戲之中可調校的部份有5種，分別是「波箱比」、「制動器」、「轉向」、「車呔」、「懸掛系統」，只要能夠作出良好的設定，一定可以創出更快的時間。



■這便是SETTING圖面。

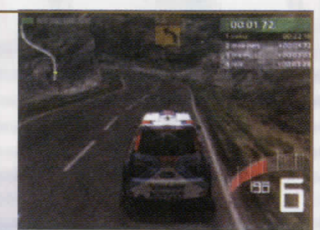


■大家應因應不同的路面而選擇不同的車呔。



■在入彎一半之時再加速向前是遊戲要訣。

大家如果不懂得日語的話，一定不能夠聽到他在說甚麼，所以這是極之危險的事情，大家一定要盡量瞭解他的說話，才能夠得到最準確的賽道資訊，以及前路上的彎道的通過要訣。



■要留心領航員的聲音。



■一定要著遠處的彎位。

## 賽道簡介

### 摩洛哥（MONTE-CARLO）

這是一條在山岳之上穿插的賽道，雖然路面上會有雪，不過，大家不用換上雪地的車呔，因為路面的積雪不是太厚，所以選用防滑的呔比較適合。而在這樣的賽道之上飛馳，最重要的不是速度，反而是穩定性，所以在車的設定方面，應以中速主要的目標。

另一方面，在這條賽道之上會有一些石頭從山頂跌下來的，大家一定要留心領航員的指示，而這賽道之下還有一些隱藏的危機，那便是在路側凸起的小石，這些是會導致「翻車」的危機。







### 葡萄牙（PORTUGAL）

這是一條百份百的OFF ROAD賽道，所以路面的起伏非常大，而且有很跳位，所以玩者在SETTING之時要特別心，尤其是在懸掛系統之上，一定要選用較柔軟的設定。

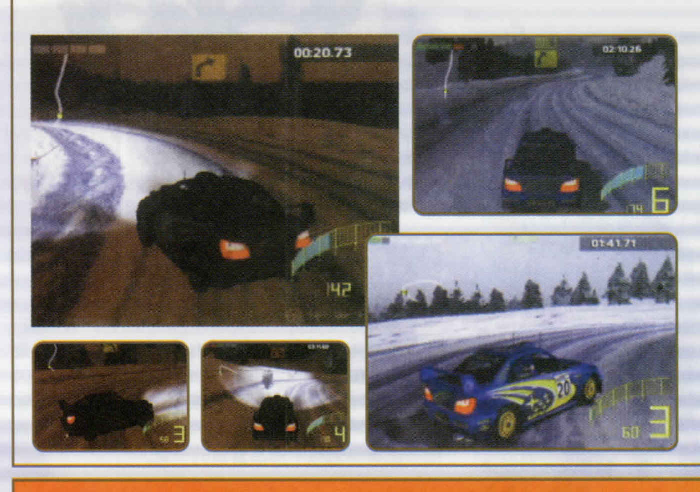
而在賽道的狀態上大家亦要非常小心，在這種OFF ROAD的賽道上，在入彎之時的失速情況不會太嚴重，所以如果大家有自信可以在高速的狀態之下入彎的話，大可以採取高速的設定，以最快的時間完成賽事。




### 瑞典（SWEDISH）

這是在北歐的地方，所以大家一定要記著，在這裡的賽道是佈滿雪的，因此在車呔的選擇上一定要是雪呔，否則將要面對大量的時間損失。另一點要留心的便是遊戲之中的其他SETTING，因為是雪地的賽事，所以掣動方面要做得好一些，而波箱則是要設定為加速至上的配置。

除此之外，因為在這裡會有晚上的賽事，所以視界會受到一定的阻礙，在這樣的情況之下作賽是非常危險，雖然有車頭燈，不過也不是太安全的，大家要好好的利用煞車來減少失事的情況。



### 西班牙（CATALUNYA）

這是在眾多賽道之中，極少出現的柏油路段，全條賽道也是像一般道路，所以在車的設定上，可以改用較適合公路賽的設定，而懸掛方面則應選擇較硬的設定；另一方面，盡可能使用高速的設定，因為在這種道路上，高速的設定是最適合的。

此外，賽道本身是比較狹窄的，所以在這賽道之上的入彎是非常重要的，玩者要選用較硬的制動裝置才可以在這俚順利的通過彎道，而且由於彎道是極狹窄的，所以要有好的制動才可以過彎。



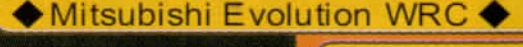
## 不同的越野車才是真正的主角

在遊戲開始之時，玩者以選擇的車只有7款，當然，遊戲之中的車輛一定不只這7部，在完成不同的賽事之後，便可以取得其他的車輛，不過，相信會有其他條件的限制，這個便真是要大家慢慢研究了。

以下便是遊戲初段可以使用的賽車，分別是「Mitsubishi Evolution WRC」、「Peugeot206 WRC」、「Ford Focus RS WRC 01」、「Hyundai Accent WRC2」、「Citroen Xsara WRC」、「Skoda Octavia WRC Evo II」、「SUBARU Impreza WRC 2001」。

以上的賽車全部也是在現今的越野賽事之中被使用的車款，相信大家也非常熟悉了，而隱藏車方面，則有待大家自行探索了。

◆Mitsubishi Evolution WRC◆



◆Mitsubishi Evolution WRC◆



◆Mitsubishi Evolution WRC◆



◆Mitsubishi Evolution WRC◆



◆Mitsubishi Evolution WRC◆

◆Mitsubishi Evolution WRC◆



◆Mitsubishi Evolution WRC◆





PS2 2002年 發售中
TAITO ● RPG
6800日圓 ● DVD-ROM
299KB 或以上



TEXT:KACHUN






# GARAKUTA 名作劇場 塗鴉王國

利用自己所繪畫的塗鴉，帶到GALLERY跟其他塗鴉戰鬥，藉以達到遊戲目的的另類RPG遊戲『GARAKUTA名作劇場 塗鴉王國』；玩膩了一般RPG，而又自問充滿幻想力或繪畫天份的話，今次遊戲絕對值得您一試！

## 非一般遊戲流程

在遊戲流程上，今集遊戲其實同一般RPG遊戲有著頗大分別。它沒有要求玩者環遊世界的元素；可是，好像在故事、角色藉戰鬥成長等方面，則會有著一般RPG的相同元素。全個遊戲，都會以小村莊「GARAKUTA市場」〔ガラクタ市場〕為舞台。遊戲從一開始，便會以在「帝國塗鴉大會」〔帝國ラクガキ大會〕取勝為目標！要達到這個目標，玩者非在村內最大型的預選賽「GARAKUTA GALLERY」〔ガラクタキャラリー〕內勝出不可。至於要在「GARAKUTA GALLERY」取勝，玩者則可到如「海之GALLERY」〔海のキャラリー〕等「地下GALLERY」參加塗鴉格鬥，累積經驗值之餘，亦可收集塗鴉所需的COLOR石。



◆與不同的人展開連番激鬥……


◆帶著完成的塗鴉四處走！



1. 繪畫強勁的塗鴉
2. 在帝國塗鴉大會預選中勝出
3. 讓PENGEL成長，及能夠畫出更強的塗鴉
4. 隨故事進行，取得全新色板
5. 在其他GALLERY取勝，取得經驗值及COLOR石

## 塗鴉六步曲

遊戲方式是利用自己所繪畫的塗鴉跟其他人的進行戰鬥，說來好像十分簡單，但究竟怎樣在本作內畫出塗鴉作品呢？緊記以下六個步驟，一幅屬於自己的塗鴉作品便可在遊戲內出現。

### 選擇部件

幾乎所有塗鴉，都是由多件不同部件組合而成的。部件中的最小的單位是「身體」〔からだ〕。完成後，便可給「身體」添上「腳」〔あし〕、「手」〔うで〕、「頭」〔あたま〕、「翼」〔はね〕、以至「武器」〔ぶき〕等基本部件。此外，玩者又可以給塗鴉添上包括「具彈力」〔ぷるん〕、「堅硬」〔かたい〕等特性。

◆隨著參與格鬥比賽，可供選擇的部件盤亦會有所增加。




### 選取顏色

完成部件選擇後，下一步要做的將會是為已選擇的部件決定顏色；塗鴉原料COLOR石共有27種顏色，利用它玩者將可為各件部件添上顏色。此外，視乎使用顏色的特性，將會給有關塗鴉的種類產生重大變化。各類COLOR石可以透過塗鴉格鬥取得。



◆為各部件決定所需顏色。

### 選擇畫筆

令所畫的線條立體化的，本作內將被稱為「塗鴉筆」〔ラクガキペン〕的畫筆絕對是關鍵所在。塗鴉筆共分為「極細」、「細」、「太」、「極太」、「四角」、「太四角」六種。值得留意，畫筆不但會影響所畫線條的粗幼，亦會影響到形狀的厚度；故畫筆選擇將是塗鴉過程中極為重要的一環。

◆畫筆選擇不同，畫出來的效果將有很大差異。

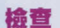


## 畫線

在選擇過部件、顏色、畫筆以後，玩者便可正正式式去塗鴉了！要注意的事項包括在畫線的時候，線與線之間不能交差的，否則在自動添上顏色後，被圍著的部份便會自動消失。



◆畫出自己的理想塗鴉……



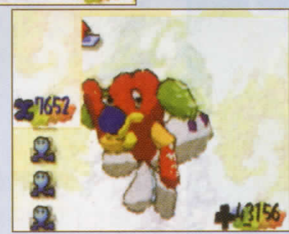
◆系統亦提供包括放大、縮小等多種附加機能。

## 檢查

在初步完成作品後，便可檢視一下塗鴉活動起來的情況。即使是最簡單的塗鴉，亦有可能出現與玩者想像中完全不同的活動情況。錯畫了部件的話，更有可能出現各種奇怪動作。



◆檢查塗鴉活動起來的情況……



## 完成

檢查過認為無問題的話，為塗鴉添上名字後，所有工序便告完成；而系統亦會提供有關該塗鴉所懂的技、種類、狀況之類的資料。

◆終於都完成了！！




## 關鍵人物全公開

最後再大家送上遊戲內主要人物的背景資料介紹；了解過後，大家就要「俾D心機」，畫出「最靚、最強」的塗鴉作品囉！

### HIBANA
〔ヒバナ〕

~不服輸、聰明的現實主義女孩。12歲~

居於GARAKUTA市場〔ガラクタ市場〕附近的空地，與弟弟TARO〔タロー〕兩人相依為命。12年前被遺棄於村內，由GALILEO夫婦拾回家中並將她養育。可是，由於感染了不明病毒的關係，GALILEO太太在剛誕下TARO後便去世了；之後，GALILEO先生亦突然不知所縱。當時，只有5歲的HIBANA就下定決心：「就讓我來當TARO的母親吧！」



### 憲兵



~強奪COLOR石的討厭傢伙~

派往管治GARAKUTA市場人民的士兵；對百姓經常持著威嚇的態度，並忠實地將任務完成。此外，又會以徵稅為理由，奪取透過塗鴉格鬥所產生的COLOR石；故此包括HIBANA在內的村民都十分討厭他。究竟是誰給他下達命令的呢？此外，任務的真正目的又是甚麼呢？上述種種至今仍然是個不解之謎。

### MONO



~謎之人物~

與GALILEO，在遠離人煙的西邊之國共渡數載的謎之少年。在收取來自HIBANA等的書信後，便獨個兒來到GARAKUTA市場。此外，MONO還有一事要告訴HIBANA：「GALILEO……你們的父親，已經過身了。」



### TARO
〔タロー〕



~在GARAKUTA市場居住，HIBANA的弟弟。6歲~

頭腦稍嫌遲鈍，經常因此而觸怒姐姐。對塗鴉抱有濃厚興趣，但由於無錢關係，根本無法購買塗鴉所必需的PENGEL；而他亦甚至沒有對姐姐提過有關自己喜愛塗鴉的事。雖然如此，對於TARO來說，心裏仍有著一個偉大的夢想：透過塗鴉，然後儲蓄金錢，並到世界各地旅行。「而且，終有一日我會找到爸爸的！」

### KIVA

~被憲兵逼令進行塗鴉研究的人~

由於GALILEO至今音訊全無，憲兵便將KIVA關了起來，並在半幽禁的情況下，讓他進行塗鴉的研究工作。對於GALILEO，KIVA是當他如老師般敬仰的。跟GALILEO一樣，他在人們心目中亦有著相當的民望，並多次與支配原來自由的村莊的「帝國的人」處於對立局面。他曾經說過：「你們帝國的人畫不出塗鴉，是因為缺乏所的心。」

### PENGEL
〔ペンジェル〕

~給塗鴉注入生命的小天使~

某日在HIBANA及TARO面前突然出現的塗鴉小天使。由他畫出的塗鴉作品，會有塗鴉音符飛出，令到他如世上其他生物般活動；這便是PENGEL將塗鴉作品實體化的奇妙力量。此外，與這位小天使的邂逅，將引導那兩姐弟進入塗鴉以至冒險的世界。

### GALILEO



~傳說的名畫師~

HIBANA的育父，TARO的生父，亦是傳說中使用塗鴉的名畫師。有一天突然音訊全無，其實是被逼在帝國之城進行秘密研究。他曾經說過：「MONO……這便是你的心了。」




PS2 2002年 發售中
CAPCOM ● ACT
6800日圓● DVD-ROM
390KB

TEXT：馬高

## 序幕

「信長喜不自勝，踢開矮桌昂首闊步地高呼。瞬間，一枝快箭飛來，刺穿信長的喉頭。信長就此躺在血泊中，死寂……趨前的幾名部下，再也喚不醒信長了」

永錄三年（公元1560年），於桶狹間之戰中，消滅了今川義元的織田信長，其後被敵人所放的一箭而死去。然而，信長的命運並未就此完結。透過棲息於地下深處的幻魔之力，令信長蘇醒過來，並出沒於地上襲擊人類。

這時一位年輕武者，名字叫「明智左馬介秀滿」，成功將幻魔擊倒，可是惡夢卻並未就此終結。

數年之後，成爲新幻魔王的信長，再次爲統一天下而展開進擊。

## 主要登場人物介紹

コタロウ
風魔小太郎

織田信長

マゴイチ
雜賀孫市

小谷お邑
小谷之邑

木下藤吉郎

### 柳生十兵衛

本編遊戲主角，精通百般武藝的高手，柳生一族初代當家，亦是新陰流的開山始祖柳生宗嚴。平時沈默寡言，其實他是一名充滿正義感的熱血青年。

### 雜賀孫市〔マゴイチ〕

紀洲雜賀鐵炮軍團首領，33歲。充滿冷靜頭腦，臉上不會流露任合表情，給人冷酷無情的印象，對任何事都需要講求合理，其槍法相當高明。

### 安國寺惠瓊〔エケイ〕

寶國院流槍術名手，喜歡酒、女人和金錢，擁有強烈的戰鬥心和高超的洞察能力，很得十兵衛的信任。

### 小谷之邑〔小谷お邑〕

20歲，謎一般的美女，一身西洋服裝，使用的武器亦是來自西洋的刀劍。

### 風魔小太郎〔コタロウ〕

關東北條氏旗下的風魔忍者，擁有敏捷的身手，懂得使用各類忍術。

# 十兵衛攻擊法入門

### 突刺攻擊

按↑+□時發動，依照與敵方距離，令招式產生不同變化，威力亦較通常斬擊強；當遠距離攻擊時，會產生突刺攻擊，近距離攻擊時，則會將敵人斬上半空，若使用冰刃槍的話，更可以造成更強的威力將敵人震開。

〔實用度：★★〕

### 蹴擊

按↓+□發動的足技，被踢開的敵人會立即倒地，用作拉遠與敵人距離時常用的招式，可是由於威力低，對於一些實力較強的敵人時，便會大大失去其功效；而每當提升足甲時亦可同時提升蹴擊的攻擊力。

〔實用度：★〕

### 追打

靠近倒地的敵人按□發動，全武器共通的招式；追打是指對倒地的敵人進行刺殺，常與蹴擊並用，威力強大，往往成為致命的一擊。唯一缺點是招式過程頗長，在硬直期間〔2.5秒〕很容易會被其他敵人偷襲。

〔實用度：★★〕

### 走斬

在通常狀態前進時按□發動，這招式亦同時具有一定的威力；例如在冰刃槍的場合時，會產生直線的通常攻擊，至於在舞雷刀的場合時，就會變成由上至下的斬擊。

〔實用度：★★★〕

### 秘傳技

「秘傳之卷」入手後，按↓↑+□發動的連續攻擊，使用舞雷刀、冰刃槍作3發攻擊後再接上秘傳技，便可做成連續攻擊的效果，而每回連斬更會令攻擊力不斷上升。

〔實用度：★★★〕

### 織田信長

以統一天下為目標的幻魔之王，曾於桶狹間之戰死去，但後來憑著幻魔力量而蘇醒。除人類世界之外，亦同時操控著幻魔界，將自己冷酷無情的殘忍本性表露無遺，其力量絕對深不可測。

### 木下藤吉郎

信長的直屬部下，很得信長重用。表面上對信長忠心耿耿，但其實心底只希望達成立身出世的心願，為此他不惜運用各種卑鄙手段陷害十兵衛。






## 奧義

按緊R1儲力，待武器發出強光後再按□，便可發動「奧義」攻擊；「奧義」的攻擊力明顯較通常攻擊為高，能夠將較弱的敵人吹飛。此外，「奧義」會分為三個等級〔LEVEL1-LEVEL3〕，若要成功達到LEVEL3的攻擊，就先要取得「奧義書」才可使出。由於儲力需要一定的時間，途中亦不可作任何防禦，在發動前先要與敵人保持一定距離。

〔實用度：★★★★〕

## 一閃

基本上一閃是用作應對敵人的攻擊，在命中自己的前一刻按□發動，成功後十兵衛會產生殘像，一口氣將敵人擊倒，威力相當驚人；利用一閃將敵人擊倒，所釋放出的赤魂數量會比平常多出一倍，同時必定會有黃魂放出。而令集中面對BOSS時，也會保留一閃的功效，雖然會有一定的危險性，但可以一擊減去BOSS大量的體力。

〔實用度：★★★★〕

## 反彈一閃

於敵人攻擊將要命中時按L1防禦，在對方反彈的瞬間立即按□發動，同樣可以做出一擊必殺的功效；可是對於一些強力攻擊時便不能使用，但相較於一閃，危險性降低之餘，亦較容易掌握。

〔實用度：★★★★★〕

## 連鎖一閃

一閃或反彈一閃命中敵人後，再按□發動。連鎖一閃可將附近出現的敵人於一瞬間消滅，是一閃的最高境界；這招式相當講求時間的配合，連鎖的次數愈高，時間性掌握愈難，同時亦需要視乎敵人的距離是否適當。

〔實用度：★★★★★★〕

## 溜一閃

結合「一閃」和「奧義」的攻擊，要使出「溜一閃」就先要將「奧義」達到LEVEL 3級數；然後在儲力至LEVEL 3的狀態下發動一閃，向敵人進行連續攻擊，最高更可做成7回斬，對BOSS時使用更具威力。

〔實用度：★★★★★★〕

## 變身鬼武者



當十兵衛吸收了5個紫魂後，主角會在一定時間內變身成鬼武者，期間所有攻擊的威力都會是平時的1.6倍。而每使用「力石」或「鬼石」令體力與鬼力上升時，都可令變身時間延長約0.7秒。

## 弓箭／火槍

弓箭、火槍都是十兵衛遠距離的攻擊武器，在裝備狀態中按緊R1再按□便可攻擊，這時亦可以利用ANALOG的上下來改變攻擊的角度。

## 防禦

按緊L1便可進入防禦狀態，防禦雖然可避免受到損傷，可是面對一些實力較強的敵人時，當受到強力一擊，擋格會後退一、兩步，這時受到敵人攻擊的話仍會受傷的。

## 調查

只要站在想調查的位置按○便可進行調查，這動作亦適用於開門、爬梯、拾起道具等情況。一面移動一面連按○是調查的最佳方法，部份藏於隱蔽位置的物品都可以透過這方法找出來。

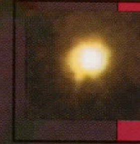
## 180度轉身

一個很方便的按鈕，若突然有敵人從背後出現，只要按R1便可快速轉身，並即時作出反應。

# 魂之種類



**赤魂：** 作裝備強化



**黃魂：** 回復體力



**藍魂：** 回復鬼力



**紫魂：** 變身鬼武者

## 赤魂 COMBO

赤魂的種類大致分為兩類，小赤魂每個值20點，至於大赤魂每個值100點。每當玩者同一時間擊倒多名敵人後按╳時，若能夠連續吸取多個赤魂的話，便可以組成COMBO從中獲得額外的赤魂作獎賞，而赤魂GOMBO數量的最高上限為2000點。

| 吸魂數 | 魂 |
|---|---|
| 1個 | +0 |
| 2個 | +10 |
| 3個 | +20 |
| 4個 | +30 |
| 5個 | +40 |
| 6個 | +50 |
| 7個 | +60 |
| 8個 | +80 |
| 9個 | +100 |
| 10個 | +120 |
| 11個 | +150 |
| 12個 | +180 |
| 13個 | +210 |
| 14個 | +240 |
| 15個 | +270 |
| 16個 | +300 |
| 17個 | +350 |
| 18個 | +400 |
| 19個 | +450 |
| 20個 | +500 |

| 吸魂數 | 魂 |
|---|---|
| 21個 | +600 |
| 22個 | +700 |
| 23個 | +800 |
| 24個 | +900 |
| 25個 | +1000 |
| 26個 | +1100 |
| 27個 | +1200 |
| 28個 | +1300 |
| 29個 | +1400 |
| 30個 | +1500 |
| 31個 | +1550 |
| 32個 | +1600 |
| 33個 | +1650 |
| 34個 | +1700 |
| 35個 | +1750 |
| 36個 | +1800 |
| 37個 | +1850 |
| 38個 | +1900 |
| 39個 | +1950 |
| 40個 | +2000 |

## 裝備強化所需赤魂數量





**舞雷刀**

LV.1 → LV.2：7000魂

LV.2 → LV.3：14000魂



**冰刃槍**
LV.1 → LV.2：
7000 魂
LV.2 → LV.3：
14000 魂

**旋風丸**
LV.1 → LV.2：
7000 魂
LV.2 → LV.3：
14000 魂

**土荒鎚**
LV.1 → LV.2：
9000 魂
LV.2 → LV.3：
18000 魂



**柳生陣羽織**
LV.1 → LV.2：
9000 魂
LV.2 → LV.3：
17000 魂



**柳生足甲**
LV.1 → LV.2：
6000 魂
LV.2 → LV.3：
11000 魂



**柳生手甲**
LV.1 → LV.2：
6000 魂
LV.2 → LV.3：
11000 魂

## 回復道具



**藥草**
回復 47 點體力



**力石**
增加體力值上限 16 點



**丸藥**
回復 99 點體力



**鬼石**
增加鬼力值上限 16 點

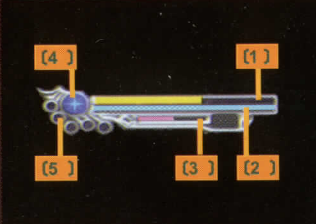


**秘藥**
回復全部體力



**超鬼藥**
回復全部鬼力

## 主角的狀態表示




**〔1〕體力GAUGE**
每次受到攻擊時都會從這裡扣掉體力，當變成 0 的時候便會 GAME OVER。

**〔2〕鬼力GAUGE**
當使用「鬼戰術」時便會從這裡扣掉鬼力，當鬼力 GAUGE 忽明忽滅時代表不能再使用「鬼戰術」。

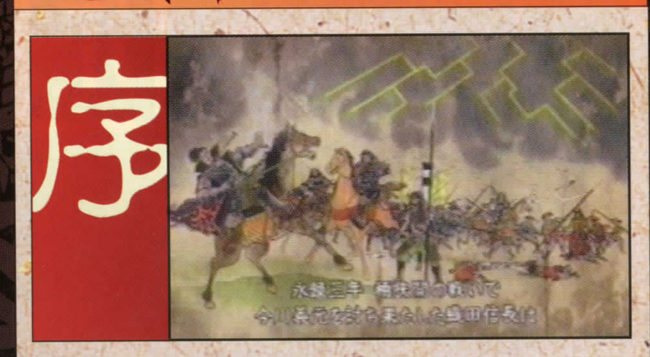
**〔3〕魂GAUGE**
顯示出吸收魂的數量，右方的數字則代表已儲存了多少條魂 GAUGE，當連續吸收時亦會顯示魂的獎賞。

**〔4〕裝備武器屬性**
顯示現時裝備中武器的屬性顏色。

**〔5〕紫魂**
現時儲存中紫魂的數目。

## 「鬼武者2」攻略第一回

### 序



天正元年，柳生一族的村子內，和平常一樣，村民都過著悠閒的農村生活；可是，平靜的背後原來正蘊藏著一股危機！這天柳生之庄遭受到一群不明來歷的敵人入侵，突如其來的襲擊，加上那超乎經常人的力量，令一眾村民手足無措，儘管他們憤力抵抗、拼命逃生，但似乎沒有一個村民能夠成功逃脫。經過一輪殺戮之後，軍隊正準備離去，在一片煙火下，終於可以看清楚那個率領這支軍隊的神秘武士，原來他正是成為了新幻魔王的織田信長！







# 第一章

正在旅途中的十兵衛得知故鄉告急的消息，心中產生了一股不祥的預感，他不斷狂奔希望盡快趕回柳生之庄……

## 柳生之庄

仁の玉
鬼武者の書
平安屋敷
薬草
洞穴內通道
舞雷刀
四紙図（左）
烏龍茶
四紙図（右）
龍神池
力石
陣廣屋場北
陣屋南廣場
フォーク
龍神道
柳生の庄の地図
そろばん
破魔鏡
万華鏡
陣屋前



沒有先兆的豪雨，閃電與雷鳴彷彿成為了村民痛苦的哀號，當十兵衛回到柳生之庄，發現地上竟滿佈著村民的屍體，十兵衛不敢相信地上的屍體就是他至愛的親人和熟悉的村民。

十兵衛：「是誰！是誰！是誰做出這種事情！」十兵衛緊握著拳頭，目光充滿著燃燒的怒火。
這時遠方突然傳來一把女性的聲音。

「十兵衛……十兵衛……過來吧。」十兵衛四處張望，希望找出聲音的來源。

在村內四處調查，在樓梯前會發現一塊印有柳生家家訓的石碑，而旁邊發出白光的破魔鏡，則可用作記錄遊戲及強化道具之用。沿樓梯走下終於發現生還者，可是他身中多箭，似乎已經奄奄一息。

彌助：「十兵衛大人……」
十兵衛：「彌助！」
彌助：「十兵衛大人，你已長大成人……」
十兵衛：「到底發生什麼事？」

彌助：「快點逃走……那個是……」話還未說完，彌助被人從後襲擊，倒地身亡。
十兵衛：「彌助！彌助！」

就在這時，十兵衛眼前出現了三名織田士兵，他們正準備向十兵衛進行攻擊。

十兵衛：「襲擊這裡的就是你們嗎！你們是來自何方的！」織田士兵並未有理會十兵衛所講的說話。

戰鬥亦隨即展開，由於這是初次戰鬥的關係，加上對手實力相當弱，不妨先熟習一下基本操作或嘗試使用一閃，擊倒他們後便可以繼續前進。

來到「龍神池」，水池中突然浮起數塊大石，形成了一條通往洞穴的路，十兵衛再次聽到那女性呼喚他名字的聲音。

在進入洞穴之前先在四處進行調查，在草叢中的寶箱會發現「藥草」，另一邊草叢則會發現一隻「青蛙〔カエル〕」，再往前走會有一座小神壇，但暫時不用理會，當調查完畢後就向洞穴進發。

沿著彎彎曲曲的通道，來到洞穴的盡頭，在小湖上興建了一座大屋，這時一直呼喚著十兵衛的女性終於現身！她的名字叫「高女」，看來並不似是人類。

十兵衛：「怪物！？你到底是誰？」高女右手一揚，一道紅光圍繞著十兵衛的身軀，令十兵衛無法移動。

高女：「聽著呀，十兵衛。燒毀柳生之庄的真兇，就是化身成幻魔王的織田信長。」
十兵衛：「什麼？」
高女：「將這個人打倒吧，信長是幻魔。」

お前の手には
幻魔の魂を吸い込む力がある





# 今庄之町

金山入口處
日本史記 第四巻
望遠鏡
布
金山道
卵 50金
焼き魚 100金
天日の塩 50金
ウォッカ 300金
美人画 閲屋 100金
ほら貝 300金
羅針盤 300金
植物辞典 200金
日本史記 第五巻 100金
オウム 青 500金
忘れ花 200金
建築物
弓
今庄の町の地図
道具屋
恵瓊
破魔鏡
酒場二樓
小太郎
毛皮
孫市
入山許可証
道具受渡の書
酒場
幻魔泉
キセル
扇子
廣場
日本史記 第九巻
地球儀
古文書
天狗の面
馬房

十兵衛：「幻魔！？不要胡說八道！」
高女：「將幻魔擊倒，十兵衛。你的手具有吸收幻魔之魂的能力，幻魔之魂會成為你的力量，擊倒信長吧。」
十兵衛手掌上突然出現了一個紫色的印。

高女：「在這個世界上，有五個冥府魔道中拯救人類的寶玉。由「仁」之玉開始，「聖」、「和」、「禮」、「勇」共五玉，要真正打倒信長，就必先要集齊這五玉。前往這裡的龍之祠，便可以得到神秘的力量，接著請去今庄之金山。」

十兵衛：「你到底是誰？」十兵衛現時仍顯得相當疑惑。
高女：「拜託了，我的兒子。」高女在一陣強光之下便消失了。

接過「仁之玉」和「鬼武者之書」後，只要再取得岸邊寶箱內的「藥草」，便可依照高女所說返回「龍之祠」，十兵衛再次來到先前水池邊的小神壇，嘗試將左手放到龍的口中，果然一如所料，得到新的武器「舞雷刀」。

十兵衛：「這就是我的新力量……我必定要報這個仇，等著看吧，信長！」



永錄十一年，織田領地美濃、淺井領地近江、朝倉領地越前這三個國家的今庄之谷，被發現了黃金的礦山。這個消息傳出後，礦工和商人們都聚集起來，令今庄之町轉眼間成為了一個充滿慾望的礦山之鎮。

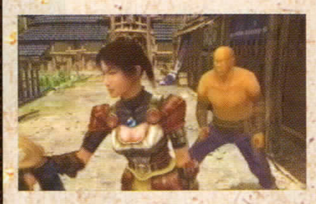
「金呀！金呀！終於找到啦！」一名礦工在街道上大聲向街上的人展示自己找到的黃金。
「由今日開始我便是有錢人啦！看吧！是金呀！」這名礦工正興高采烈的同時，卻突然倒在地上，可是途人並未有理會他的狀況，只顧著互相爭奪散落於地上的黃金。

剛巧到達村內的十兵衛目擊到整件事的過程，而在同一時間，酒場門外亦發生了另一件事情，三名村內的流氓圍著一名單獨的少女。

「用這美麗的手來替我倒酒吧。」

「聽不到我們的說話嗎。」

就在這時少女終於忍受不住，捉住其中一名流氓的手，期間十兵衛察覺到這名少女的鏈咀上，有一個藍色的寶玉，而這正是五枚寶玉中的「聖之玉」。



為了弄清楚少女的身份，十兵衛馬上走上前替她解圍。

「這個沒腦的傢伙！殺了他吧！」
十兵衛：「打算來嗎，你們將會受到痛楚！」

十兵衛的劍術嚇得這班流氓慌忙逃走，然而教訓完他們之後，先前的少女已經不知所縱。

十兵衛正式開始在村內收集情報，為了確認位置，先往最前方建築物門口前的寶箱，可以取得「今庄之鎮之地圖」，接著便可進入前方的建築物。在入口左方有一個機關掣，用作啟動升降台。在開動機關掣前，必須先將通道內的木桶破壞，否則便沒有足夠的時間往升降台；登上閣樓後，從寶箱中取得「弓」。



由於今庄之町是遊戲前半部分的重要地方，大家也不妨花一些時間四處看看，其中以「酒場」和「道具屋」最為重要。最初進入「酒場」時，並沒有任何特別事情發生，而後門的地方放置了一個「破魔鏡」，旁邊還有一個「幻魔泉」，當鬼力不足時便可以透過這裡回復。

至於「道具屋」是出售各類商品的地方，每相隔一段時間後，這裡的商品都會出現變化，期中部分商品更會隨著時間而產生變化，建議大家盡可能將所有商品全部購下來。此外，與街上的人對話後，也會有機會得到一些意想不到的物品。





沿先前的建築物往左方前進往「金山道」，沿途會出現不少敵人，擊倒牠們後可以從中取得黃金。路上會出現兩件隱藏物品，分別是「珍しいキノコ（珍貴的菇）」和「甲蟲」，其中甲蟲是不能單靠調查而發現，甲蟲大多數會爬在樹木一帶的位置，當發現牠的出現後按×便可以成功捕捉。

到達金山入口處，卻被門外的一名大漢阻擋，從他口中得知原來凡進入金山的人，都必須持有入山許可證。

回到酒場，十兵衛察覺到一名手持槍的男子正在飲酒，準備走近他身邊的同時，突然一根長槍從二人之間飛過，另一名身材肥胖的男子怒氣沖沖地走進店內，二人先為女人的事情而口角，繼而走到酒場門外動武。

看著二人為這些無聊的事情而決鬥，十兵衛立即上前阻止。

十兵衛：「二人停手吧！安國寺惠瓊，寶國院流槍術名手，雜賀孫市，紀洲雜賀鐵炮軍團首領。竟然為了這些無聊的事情而以命相鬥，完全有辱你們的稱號。」

惠瓊：「你是什麼人？」
孫市：「柳生一族年青首領，柳生十兵衛。」
惠瓊：「原來你就是那個劍術高強的柳生十兵衛，想不到在這個小鎮內，竟集合了三位天下豪傑。先前的爭執就此算吧，孫市我向你道歉一聲。」

再次進入酒場取得一份「道具受渡之書」，由現在開始惠瓊和孫市便會成為同伴，他們會長期留在酒屋內，透過交換物品可以提升二人的好感度，只要有足夠的好感度，便會引發出不同的EVENT，特別要留意的是同伴各自擁有不同的喜好。

**〔追加EVENT：離開酒屋後，當聽到街上的途人講及有關小太郎的事情，再返回酒場的二樓，便會觸發起小太郎登場的事件，若選擇直接前往金山入口處，於稍後時間他會以另一種方式登場。〕**

與酒場內左邊門的男子對話，便可以用100金購得「入山許可證」。回到金山入口處，向門外的大漢出示「入山許可證」，他就會讓路給十兵衛通過。正當準備進入之際，兩名礦工從裡面逃跑出來。

「救命呀！怪物！礦山入面有怪物出現！」




十兵衛：「怪物？」
「我已經阻止了，但那個身穿鎧甲的女子仍要單獨前進。」
十兵衛：「什麼？」十兵衛直覺認為這女子就是先前在今庄之町遇見過的人。

進入金山之後，先往左邊的「祭壇」，從兩個寶箱中分別取得「幻魔壁之卷軸」和「舞雷刀秘傳之卷」，其中一個寶箱是需要在指定的步數內排列出◎的圖案才能解除，由於這是第一個需要解除密碼的寶箱，相信不會有太大問題，稍後時間將會有更多這類型的寶箱出

## 今庄之金山地圖

氷刀槍秘伝之巻
丸薬
黄金之間
破魔鏡
不歸坑道
鏡
幻魔壁の巻物
舞雷刀秘伝之巻
古之第二坑道
遭偶之間
水請船坑道
金山の地図
古之第一坑道
像之間
氷刀槍
惠瓊
祭壇
破魔鏡
五宝玉の巻物
金山入口

現，而難度方面亦會不斷提升。「舞雷刀秘傳之卷」列出只要按「↓↑+□」，便可以使出舞雷刀的秘傳技，至於其他武器方面，都會同樣有各自的秘傳之卷。






# 第二章

## 追加EVENT〔惠瓊編〕

**十兵衛來到「古之第一坑道」，正當與敵人戰鬥途中，惠瓊趕到並出手相助。得到同伴的協助，戰鬥就輕鬆得多，惠瓊三兩下招式已經將面前的敵人逐一擊倒。**

**「救命呀！我的女兒……我的女兒被怪物捉走了！」一名礦工慌張地向三人作出求助。**
**惠瓊：「女兒？快告訴我知你的女兒可愛嗎？」**
**「我的女兒當然可愛啦！」**
**惠瓊：「好！我替你找她回來！在那裡？被捉到那裡，帶我行！」**
**「那邊呀！」**




**〔追加EVENT：視乎好感度而定，先前出手相助的有機會是小太郎或孫市。〕**

同伴離開後，繼續往前走來到「像之間」，這裡會發現一個與先前「龍之祠」相似的小神壇，十兵衛再嘗試將左手放到龍的口中，果然再一次產生力量，取得另一件新的武器「冰刃槍」。




來到「古之第二坑道」，十兵衛遇到惠瓊和孫市，不知所為何事，二人再次爭執起來。而十兵衛的出現總算將事情調停過來。在言談之間，惠瓊突然說出自己的夢想，他希望自己有朝一日能夠成為一國一城的主人，就算要追隨信長也在所不惜，孫市認為這是一個無聊的夢想；正因為這番話，二人發生了爭執，相反十兵衛現時的夢想，就只有將信長擊倒。

調查之下得知幻魔壁有著冰的屬性，利用先前取得的「冰刃槍」，將幻魔壁的封印解除。來到「畏怖坑道」盡頭的大門，將身上的仁之玉裝上，成功令門開啟。

進入「黃金之間」後，遠處突然傳來一把怪聲。

「是誰擅自走進我的地方？」
十兵衛四處張望，眼前竟然出現了一個半人半魔的巨型怪物。
「什麼，原來是人類嗎？為什麼會走進來？」
十兵衛：「我是來找一位女子的，請給我快些離開！」
「什麼？竟敢與我幻魔一族說出這番話來？」
十兵衛：「放馬過來吧，你這個混蛋。」



手持巨型鐵棒的卡特法斯〔キンガムファツツ〕，是十兵衛首個遇上的強敵。他擁有龐大的身軀與及強而有力的四支，移動速度高。戰鬥開始時，他會以鐵棒向十兵衛攻擊，只要按緊L1作防禦，便可以在不損任何體力的情況下將他的攻擊完全擋下；要特別注意的是他跳躍和衝刺攻擊，盡量保持一定的距離。而每當他攻擊完畢後，會有一段空擋的時間，藉此向他進行攻擊，利用舞雷刀、冰玉槍作鬼戰術的攻擊〔按△〕，更能有效地減去他大量的體力。此外，若十兵衛受到一定損傷後，好感度最高的同伴亦會趕到參戰，要擊倒他就輕鬆得多。

「這麼厲害的斬擊……但你不要以為就此便取得勝利，我必定會從地獄中再次蘇醒過來。」

成功擊倒卡特法斯後，不要忘記吸取那大量的幻魔之魂和拾取地上的黃金。接著往「不歸坑道」繼續前進，途中會發現一個紅色的裝置和一名受傷的礦工，先不要理會那個紅色的裝置，上前看看該名礦工的狀況。

十兵衛：「什麼事呀？」「怪物迫我們工作，已經再沒有氣力，大家都死掉了，只餘下我一個人。」說完這番話後，礦工隨即倒地。
十兵衛：「無問題嗎？堅持呀！」

鏡頭一轉，該名礦工已經回復精神，並吃過一頓豐富的午餐。

「你所找尋的女子，相信已進入了洞穴之中。」
十兵衛：「洞穴？」十兵衛感到相當疑惑，先前大概已走遍了整個洞穴。
「無錯，你有否在金山之中看過一個紅色的裝置，若能夠打開這個裝置便可以通往洞穴的深處。」這時礦工拿出了一個紅色的東西。



十兵衛：「這是什麼來的？」
「名字就不太清楚，但可以裝在那個紅色的裝置上，希望你能收下。」礦工向十兵衛答謝救命之恩便離開了。

## 追加EVENT〔小太郎編〕

**十兵衛取得「赤之輪」後，發現身旁有一位年青忍者正在睡覺，當十兵衛接近時，這名忍者利用其敏捷的身手快速逃去。回到酒場一樓，一把男孩的聲音從酒場後院傳出，並叫著十兵衛的名字。**

**「我知道有關柳生一族被殺的事情，你打算找信長報仇，這正好與我的目標相同吧。由現在開始我會盡力協助你。」**

**十兵衛：「你是誰？」**
**「風魔小太郎。」剛才那個忍者從神像背後走出來。**
**十兵衛：「你不就是北條家忍者軍團的年輕首領嗎？」聽到小太郎的名字，十兵衛已馬上得知他的身份。**





# 今庄之町〔2〕

### 取得物品

①白墨
②秘薬
③硝石の地図 50金
④ツルハシ
⑤花束
⑥日本史記 第二巻
⑦鬼石
⑧鳴らない鈴

金山入口處
金山道
建築物
道具屋
破魔鏡
惠瓊
孫市
酒場
小太郎
酒場二樓
幻魔泉
廣場
馬房

### 新增商品

| 商品 | 價格 |
| --- | --- |
| 髪飾 | 300金 |
| 南蛮長靴 | 800金 |
| レモン | 200金 |
| 御伽草紙 | 200金 |
| 不動脛当 | 800金 |
| 日本史記 第十巻 | 100金 |
| オウム 赤 | 500金 |
| シルバーアーマー | 800金 |
| 惚れ薬 | 500金 |
| 蛍明鉢巻 | 800金 |
| 美人画 給合 | 100金 |

**小太郎：「十兵衛，我要給你一個忠告，你正在找尋的女子，我認為她不是那麼簡單，你最好要小心一點。」**

**十兵衛：「什麼？」**
**小太郎：「那個女人可能是信長的部下，不要被她的美艷吸引著。」十兵衛聽到這番話後感到有點憤怒。**
**小太郎：「只不過是開玩笑，冷靜一下。我會找出那女子的真正身份，等我好消息吧。」小太郎見十兵衛那麼認真，説罷後便離開了。**

**由現在開始小太郎便成為了第三位同伴，透過交換物品提升其好感度，於酒場二樓可以找到他。**

十兵衛再次在「今庄之町」收集情報，由於已相隔了一段時間，與街上的人對話後，所得到的物品會有所不同；最重要的是「道具屋」內，新增了不少全新的商品，利用先前戰鬥中取得的黃金，盡量將全部商品購入。

離去「今庄之鎮」後，再次回到「不歸之坑道」，途中會遇到一些新的敵人。在那個紅色的裝置上裝上先前取得的「赤之輪」，果然成功將洞蓋打開。從洞口進入後，十兵衛眼前出現了兩座石像，而石像的眼睛突然發出紅光。



「你想找死嗎？前路是信長居住的地方。」
「既然也要死去，就死在這裡吧。」

兩座石像變身成幻魔，並向十兵衛攻擊。由於他們的體力比先前的敵人高很多，單靠普通攻擊很難有效，最好利用秘傳技進行攻擊，特別是使用攻擊距離較遠的冰刃槍，相比埋身戰會有效及安全得多。

擊倒他們後，進入大門沿「螺旋樓梯」直上，十兵衛終於來到信長居住的岐阜城。

## 追加EVENT〔孫市編〕

**當十兵衛準備進入岐阜城時，在門外剛巧將敵人擊退的孫市，從屋簷上跳下來。**




**孫市：「剛才曾經説過你和惠瓊同樣被怨靈纏身的事。」**
**十兵衛：「唔。」**
**孫市：「其實惠瓊本來是一名武士，但因為一次戰敗令其大名被破而滅亡，同時亦失去了兒子和妻子。雖然如此，但他仍希望自己有朝一日成為一國一城的主人，有著這麼無聊的夢想，而你也是一樣，即使你能夠將信長擊倒，亦會有第二、第三個信長的出現，這是沒完沒了的事實。」孫市的表情明顯反映出對二人的不滿，説罷後便獨自離去。**

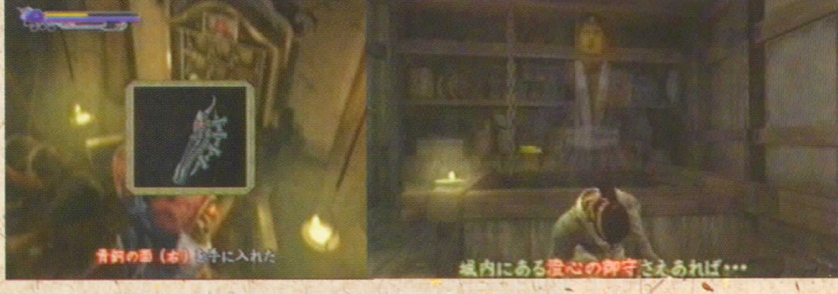
**〔追加EVENT：視乎好感度而定，先前從屋簷上跳下來的有機會是小太郎。〕**






# 岐阜城・天守

溶岩房間
丸薬
溶岩洞穴
澄心の御守
力石
北之間
破魔鏡
薬草
後門
樓梯走廊
渡廊
小廳
侍機房間
大廳二樓
中廳
石落房間
詰所
大廳
井戸房間
日本史記 第一巻
薬草
聖の玉
古櫂走廊
今庄之町
青銅の面(右)
陣所前廣場
青銅の面(左)
幻魔の歴史書
岐阜城・天守の地図
螺旋樓梯
口謁之間
今庄之金山
御香
水晶玉




十兵衛由正門進入，隨即便會遇到一些放箭的敵人，這時不妨嘗試一下使用弓箭，在裝備狀態中按緊R1再按□便可攻擊，亦可以利用ANALOG的上下來改變攻擊的角度；若大家不想浪費弓箭的話，可以先到左邊的小門「詰所」，這裡除會有回復鬼力的幻魔泉之外，盡頭亦會有一個數字板，將直橫行的數字加起來等於十五便可以，成功打開機關後取得「青銅之面〔右〕」。

沿「大廳」進入「中廳」，這裡有兩個門口，右方的門不能開啟，繼續往「小廳」前進，在寶箱內取得「冰刃槍 秘傳之卷」。再往前走來到「樓梯走廊」，先進入樓梯底部的「井戸房間」，這裡會發現一具屍體上出現亡靈。

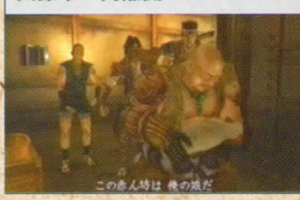
「你看得見我嗎。原來你也是對信長懷有怨恨的人。我是為了追查岐阜城的內情而進入這裡的，可是後來卻被人追殺，並在此死去。這個井口會不斷有邪氣噴出來，這種咒縛令我完全無法逃出，可否替我在城內找尋澄心之御守。」十兵衛雖然不太清楚這亡靈究竟是什麼，但現在就嘗試在城內找尋他所說的「澄心之御守」。

返回「樓梯走廊」，再走上二樓的「渡廊」，這裡有一些幻魔守護著，而在戰鬥途中好感度最高的同伴亦會出現參戰，若趕到的人物是惠瓊的話，將會追加一段EVENT。

## 追加EVENT〔惠瓊編〕

**戰鬥完畢後，在二人的身後發現一名嬰兒，而剛才遺失女兒的礦工亦同時趕到，見到自己的女兒安然無恙，急忙向十兵衛和惠瓊道謝，不過，當惠瓊看到嬰兒的樣子，卻突然從礦工的手裡搶了過來。**

**惠瓊：「這個是我的女兒。」**
**孫市：「什麼？」**
**惠瓊：「我的女兒在城被攻陷時，也是這樣喊的，但我竟然救不到她，結果孩子就在火海之中……在我女兒出生時，我曾答應當她長大成人後，自己便會成為一國一城之主，而你就是城的公主，所以……所以……」**
**惠瓊哭著將嬰兒交回礦工後，與孫市一同離開。**




從「渡廊」進入「大廳二樓」，於「落石房間」內可以找到「澄心之御守」，而門的另一邊會有一度被封印的門，需要利用「土」屬性的力量解除，暫時可以不用理會。先返回「井戸房間」，於屍體旁邊使用「澄心之御守」。

「非常感謝你的幫忙，我終於可以從咒縛中解放過來。最後希望你能夠成功擊倒信長。再見了……」

當亡靈消失後，從屍體旁邊取得「青銅之面〔左〕」，這時十兵衛便返回「樓梯走廊」，於破魔鏡旁邊的大門裝上兩塊青銅之面後，終於成功解除了門的機關。







# 第三章

進入「北之間」後，遠處突然傳來了一陣笑聲，十兵衛先躲在旁邊看過究竟；原來這笑聲是來自信長的部下「木下藤吉郎」，而他身旁的正是十兵衛找尋中的女子。

藤吉郎：「不知怎樣說了，總之攻打小谷城已經是不變的事實，絕對不能取消。這些事情暫時忘記吧，如其返回那個快要滅亡的淺井家，不如和我一起吧。」藤吉郎撲向女子的身上。

「無禮的傢伙！你敢碰我一條頭髮，我絕不會放過你。」女子狠狠地打了藤吉郎的面部。

藤吉郎：「還是要這麼固執，總之，殿下吩咐妳不能走出這個城半步！」藤吉郎說完這番話後，隨即召喚出兩隻幻魔。

十兵衛恐怕女子會受到傷害，馬上衝前阻止。

十兵衛：「快逃！」
藤吉郎：「柳生十兵衛，你還活著的嗎。」
十兵衛：「襲擊柳生之庄的事，果然是織田的所為。」
藤吉郎：「那又如何，柳生一族是殿下統一天下的最大障礙，消滅是必然的事。」藤吉郎命令幻魔向十兵衛攻擊。
十兵衛：「走呀！快點走吧！」女子猶豫了一會，還是照十兵衛的說話先行離去。

擊倒他們後，進入前面的大門來到「溶岩房間」，這時一柄發光的長劍突然從高處插在地上，一名神秘的幻魔站在那劍柄之上，並擺出一些古怪的動作。




「等你很久！」
十兵衛：「你是誰？」
「好好聽著吧，我的名字是……高根迪斯！幻魔界最高之劍士！」
十兵衛：「竟然會說出這些話來。」十兵衛對他自我誇獎的行為顯得不以為然。
「那又如何。十兵衛，我已很久沒有試過和強勁的對手比試，現在感到相當興奮。」
「好！放馬過來！」

高根迪斯的劍術可謂相當高強，無論十兵衛使用任何方法，他都能夠逐一抵擋，什至連半點破綻也沒有。但其實這場戰鬥是沒有勝負的，現階段十兵衛是沒可能令他受到傷害，而暫時唯一的做法就只有不斷防禦，期間亦需要作適量的攻擊來拖延時間，高根迪斯的攻擊不會太過猛烈，在攻擊及防禦之途不斷走到兩邊的位置也是一個不錯的方法，要捱過這場戰鬥相信都不會有太大問題。

一輪苦戰之後，先前的女子突然從岩壁上掉下了一條梯子。

「過來這邊呀！十兵衛」
面對目前的情況，十兵衛只有不斷走向梯子的一方。
「可惡，戰鬥中竟然背向敵人，就這樣認輸嗎？若你不變得更強，是沒可能與我比試的。」
得到女子的協助，十兵衛暫時亦可以鬆一口氣。







# 「鬼武者2」全物品交換資料全集

在今次遊戲內，交換物品是一個相當重要的系統。由於主角十兵衛與四名同伴之間有著隱藏的好感度值存在，玩者需要透過交換物品才能夠提升好感度，而同伴擁有足夠的好感度時，將會引發出不同的EVENT，對故事發展有著重大的影響；此外，在交換物品過程中，若符合同伴的喜好，他們更會送上一些珍貴的禮物。

# 各人物喜好、物品評價

## 雜賀孫市

孫市喜歡閱讀書籍，特別是西方傳來的科學知識，而最愛的物品是煙斗。





### ◆喜歡物品

古文書、スイカ、天目の　耤Bキセル、色紙、鹿の角、オルゴール、孫子兵法、漬物、ほら貝、オウム青

### ◆所持物品

評價A交換到的物品：
力石、鬼石、口紅、丸藥（2份）、彈丸（無限）

評價B交換到的物品：
化石骨、南蠻の帽子、カステラ、藥草（2份）、長根の火矢（無限）

評價C交換到的物品：
カメオ、風鈴、ワイシ、彈丸（無限）

評價D交換到的物品：
銅貨、紀州の梅干、おみくじ　X子（無限）、美人畫・若紫、美人畫・末摘花、冰刃槍奧義 地之卷

### ◆評價等級一覽

評價A：
上機嫌で取り出した
珍しくうれしそうに取り出した
大いに満足して取り出したたい
そう喜んで取り出した

評價B：
無表情で取り出した
口の端で笑いながら取り出した
何食わね顔で取り出した
満足そうに取り出した

評價C：
ぶっきらぼうに取り出した
眉をひそませて取り出した
首をひねりながらも取り出した
無言のまま取り出した

評價D：
目をつりあげたまま取り出した
顔を強張らせながら取り出した
愕然として取り出した
腹立たしげに取り出した

## 安國寺惠瓊

惠瓊喜歡各類食物和美酒，對高級品和金製的物品亦有濃厚興趣。





### ◆喜歡物品

ウォッカ、ワイン、團子、烏龍茶、阿修羅袈裟、紀州の梅干、毛皮、生魚、カステラ、オウム青

### ◆所持物品

評價A交換到的物品：
力石、鬼石、オルゴール、丸藥（2份）、彈丸（無限）

評價B交換到的物品：
化石骨、スカーフ、論語、藥草（2份）、長根の火矢（無限）

評價C交換到的物品：
鹿の角、スイカ、ペルシャ敷物、定角の矢（無限）

評價D交換到的物品：
反物、日本史記・第六卷、おみくじ　X子（無限）、美人畫・花宴、美人畫・紅葉賀、美人畫・葵

### ◆評價等級一覽

評價A：
エビス顔で取り出した
大喜びで取り出した
目じりを下げながら取り出した
豪快に笑い飛ばして取り出した

評價B：
うなずきながら取り出した
腹をぱんぱん叩いて取り出した
ニンマリして取り出した
ひざをぱんと打って取り出した

評價C：
顔をひくひくさせながら取り出したしぶしぶ取り出した
首をかしげながら取り出した
あごをしゃくりあげて取り出した

評價D：
ブツブツ言いながら取り出した
不満タラタラに取り出した
フーフー言いながら取り出した
ムスッとした顔で取り出した

## 小谷之邑

與普通女性一樣，阿邑除會喜歡適合女性用的物品之外，一些可愛的物品亦能夠討好她。





### ◆喜歡物品

毛皮、水晶玉、花束、大黑天、銀貨、風鈴、扇子、カメオ、ハードブーツ、オルゴール、口紅、髮油、髮飾

### ◆所持物品

評價A得到的物品：
力石、鬼石、王冠、加賀之宮腰酒、丸藥（2份）、彈丸（無限）

評價B得到的物品：
化石骨、太平記、藥草（2份）、長根の火矢（無限）

評價C得到的物品：
笛、胡弓、かるた、日本史記・第三卷、定角の矢（無限）

評價D得到的物品：
パン、古錢、おみくじ　X子（無限）、美人畫・桐壺、美人畫・帚木、冰刃槍奧義 地之卷、旋風丸奧義 地之卷、冰刃槍奧義 天之卷、舞雷刀奧義 天之卷、特殊道具：海賊戰衣（用口紅交換獲得）





### ◆評價等級一覽

評價A：
にっこり微笑んで取り出した
頬をほころばせながら取り出した
顔を赤らめながら取り出した
満面の笑みで取り出した

評價B：
うなずきながら取り出した
たどたどしい手うきで取り出した
うれしそうに取り出した
喜んで取り出した

評價C：
伏し目がちに取り出した
ため息をついて取り出した
困った顔をして取り出した
何氣なく取り出した

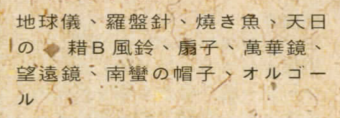
評價D：
頬をひきつらせるながら取り出した
露骨にいやな顔をして取り出した
唇をかみしめて取り出した
肩を震しめて取り出した

## 風魔小太郎

好奇心旺盛、小太郎最喜歡來自外國的物品，但對於實用和便宜的物品就不感興趣。





### ◆喜歡物品

地球儀、羅盤針、燒き魚、天日の 耤B 風鈴、扇子、萬華鏡、望遠鏡、南蠻の帽子、オルゴール

### ◆所持物品

評價A得到的物品：
力石、鬼石、孫子兵法、丸藥（2份）、彈丸（無限）

評價B得到的物品：
化石骨、團子、髮油、藥草（2份）、長根の火矢（無限）

評價C得到的物品：
銀貨、生魚、鮒壽司、紅茶、定角の矢（無限）

評價D得到的物品：
日本史記・第七巻、漬物、おみくじ、X字（無限）、美人書・空蟬、美人書・夕顏、舞雷刀 奧義地之卷、氷刃槍 奧義 天之卷、旋風丸 奧義 天之卷、特殊道具：阿修羅袈裟（オルゴール交換獲得）

### ◆評價等級一覽

評價A：
喜び勇んで取り出した
わくわくしながら取り出した
とてもうれしそうに取り出した
輕口を叩きながら取り出した

評價B：
照れくさそうに取り出した
口元を緩ませて取り出した
指を鳴らして取り出した
おどけながら取り出した

# 全物品一覽表

## 今庄之町〔1〕

| 物品 | 取得地點/方法 | 小太郎 | 孫市 | 惠瓊 | 邑 |
|---|---|---|---|---|---|
| そろばん（算盤） | 柳生之庄・陣屋 | × | B | C | C |
| 萬華鏡 | 柳生之庄・陣屋 | A | C | × | B |
| フォーク（叉） | 柳生之庄・陣屋 | C | B | D | A |
| 烏龍茶 | 柳生之庄・陣屋 | B | B | B | B |
| 燒き魚 | 今庄之町・道具屋（100金） | D | B | A | D |
| 生魚 | 小太郎〔評價C〕 | × | B | A | D |
| 腐った魚 | 由生魚變化成 | C | B | C | D |
| 天日の鹽 | 今庄之町・道具屋（50金） | C | C | C | C |
| ウォッカ（洋酒） | 今庄之町・道具屋（300金） | D | B | A | D |
| ほら貝（貝殼） | 今庄之町・道具屋（300金） | D | A | C | × |
| 羅針盤 | 今庄之町・道具屋（300金） | A | D | C | × |
| 植物辭典 | 今庄之町・道具屋（200金） | D | B | × | B |
| 日本史記・第五巻 | 今庄之町・道具屋（100金） | D | C | C | C |
| オウム・青（藍鸚鵡） | 今庄之町・道具屋（500金） | D | A | A | D |
| 忘れ花（忘卻之花） | 今庄之町・道具屋 | 特 | 特 | 特 | 特 |
| こんぺいとう（星星糖） | 今庄之町〔人〕 | B | × | C | B |
| 地球儀 | 今庄之町・店外廣場 | A | D | B | × |
| 天狗の面 | 今庄之町・馬房 | × | D | A | × |
| 古文書 | 今庄之町・馬房〔人〕 | × | A | D | D |
| キセル（煙斗） | 今庄之町・酒場 | × | A | D | × |
| 扇子 | 今庄之町・酒場二樓 | B | D | A | B |
| 毛皮 | 今庄之町・酒場二樓〔人〕 | D | D | A | A |
| 日本史記・第九巻 | 今庄之町・酒場二樓〔人〕 | C | C | × | × |
| 布 | 今庄之町・工場 | B | C | × | C |
| 望遠鏡 | 今庄之町・金山道 | A | B | A | C |
| 日本史記・第四巻 | 今庄之町・金山入口 寶箱 | × | C | C | × |
| 鏡 | 金山坑道 | B | B | D | A |
| 孫子兵法 | 小太郎〔評價A〕 | × | S | C | D |
| 髮油 | 小太郎〔評價B〕 | × | B | × | B |
| 團子 | 小太郎〔評價B〕 | × | × | B | D |
| 鮒壽司 | 小太郎〔評價C〕× | × | D | A | |
| 銀貨 | 小太郎〔評價C〕 | × | C | B | A |
| 紅茶 | 小太郎〔評價C〕 | × | C | C | A |
| 漬物 | 小太郎〔評價D〕 | × | A | B | C |
| 日本史記・第七巻 | 小太郎交換〔評價D〕 | × | C | D | D |
| 阿修羅袈裟 | 利用「オルゴール」與小太郎交換 | × | × | S | × |
| 口紅 | 孫市〔評價A〕 | × | × | D | S |
| カステラ（蛋糕） | 孫市〔評價B〕 | B | × | B | C |
| 南蠻の帽子 | 孫市〔評價B〕 | A | × | D | × |
| カメオ（瑪瑙） | 孫市〔評價C〕 | A | × | D | A |
| ワイン（紅酒） | 孫市〔評價C〕 | D | × | A | B |
| 風鈴 | 孫市〔評價C〕 | × | × | C | A |
| 銅貨 | 孫市〔評價D〕 | × | × | C | C |
| 紀州の梅干 | 孫市〔評價D〕 | D | × | A | B |
| ハードブーツ（鐵靴） | 利用「孫子兵法」與孫市交換 | × | × | × | S |
| オルゴール（音樂盒） | 惠瓊〔評價A〕 | S | A | × | A |
| 論語 | 惠瓊〔評價B〕 | × | B | × | D |
| スカーフ（手巾仔） | 惠瓊〔評價C〕 | C | × | × | A |
| ペルシャ敷物（波斯地毯） | 惠瓊〔評價C〕 | B | × | × | B |
| 鹿の角 | 惠瓊〔評價B〕 | C | A | × | B |
| スイカ（西瓜） | 惠瓊〔評價C〕 | C | D | × | × |
| 日本史記・第六巻 | 惠瓊〔評價D〕 | C | C | × | C |
| 反物 | 惠瓊〔評價D〕 | D | × | × | A |

## 今庄之町〔2〕

| 物品 | 取得地點/方法 | 小太郎 | 孫市 | 惠瓊 | 邑 |
|---|---|---|---|---|---|
| レモン（檸檬） | 今庄之町・道具屋（200金） | B | × | D | C |
| 髮飾 | 今庄之町・道具屋（300金） | × | D | × | A |
| 御伽草紙 | 今庄之町・道具屋（200金） | A | × | D | D |
| 日本史記・第十卷 | 今庄之町・道具屋（100金） | × | C | D | D |
| シルバーアーマー（銀鎧） | 今庄之町・道具屋（800金） | × | × | × | S |
| 南蠻長靴 | 今庄之町・道具屋（800金） | × | S | × | × |
| 螢明之卷 | 今庄之町・道具屋（800金） | S | × | × | × |
| 不動脛當 | 今庄之町・道具屋（800金） | × | × | S | × |
| オウム・赤（紅鸚鵡） | 今庄之町・道具屋（500金） | D | D | D | A |
| 白墨 | 今庄之町・道具屋（人） | D | D | S | C |
| シルハシ（鋤頭） | 酒屋二樓（人） | × | × | C | × |
| 日本史記・第二卷 | 今庄之町・馬屋旁〔人〕 | D | C | A | B |
| 花束 | 今庄之町・馬屋旁〔人〕 | D | × | C | A |
| 枯れた花束（枯萎的花束） | 手持「花束」後半小時變成 | × | × | C | D |
| 鳴らない鈴（不響的鈴） | 今庄之町・馬屋旁〔人〕 | × | × | A | × |
| 平家物語 | 利用「白墨」與惠瓊交換 | D | S | × | D |
| エンブレム（紋章） | 利用「平家物語」與孫市交換 | S | × | C | × |
| メロン（蜜瓜） | 利用エンブレム與小太郎交換 | × | A | A | B |
| サイコロ（骰子） | 金山入口內（人） | B | A | D | C |
| 水晶玉 | 岐阜城螺旋樓梯 | B | × | A | A |
| 御香 | 岐阜城・天守〔大廳一樓〕 | A | D | C | B |
| 日本史記・第一卷 | 岐阜城〔走廊樓梯〕 | D | C | C | × |
| 珍しいキノコ（珍貴的菇） | 敵人掉下 | 特 | 特 | 特 | 特 |

## 今庄之町〔3〕

| 物品 | 取得地點/方法 | 小太郎 | 孫市 | 惠瓊 | 邑 |
|---|---|---|---|---|---|
| 大黑天 | 今庄之町・道具屋（100金） | B | D | × | B |
| 玉手箱 | 今庄之町・道具屋（700金） | A | D | D | A |
| 卑猥小說 | 今庄之町・道具屋（500金） | × | B | S | × |
| 書道道具（會換得色板） | 今庄之町・道具屋（300金） | C | B | S | × |
| 懷中時計 | 今庄之町・道具屋（300金） | A | A | B | B |
| フイランギ（西洋劍） | 今庄之町・道具屋（1000金） | × | × | × | S |
| 峨嵋刺 | 今庄之町・道具屋（1000金） | S | × | × | × |
| 五雷神機 針彈 | 今庄之町・道具屋（1000金） | × | S | × | × |
| 方天戟 | 今庄之町・道具屋（1000金） | × | × | S | × |
| ペアリング（雙指環） | 今庄之町・道具屋（3000金） | A | A | × | A |
| オウム・綠（綠鸚鵡） | 今庄之町・道具屋（500金） | A | D | D | D |
| 日本史記・第八卷 | 今庄之町・道具屋（100金） | A | C | × | D |
| 胎藏曼荼羅 | 今庄之町〔人〕 | D | D | A | × |
| 櫛 | 今庄之町〔人〕 | × | D | × | A |
| 黑ビール（黑啤酒） | 從酒屋內的人購買（200金） | D | A | D | C |
| グラス（酒杯） | 今庄之町・馬房旁〔人〕（3） | D | D | C | A |
| イカサマサイコロ | 金山入口內（人） | D | × | A | × |
| 日本史記全卷 | 集齊十卷 | D | S | C | × |
| 加賀の宮腰酒 | 阿邑〔評價A〕 | D | A | A | × |
| 王冠 | 阿邑〔評價B〕 | B | B | A | × |
| 太平記 | 邑〔評價B〕 | C | A | × | × |
| 胡弓 | 邑〔評價C〕 | × | B | C | × |
| 笛 | 邑〔評價C〕 | A | B | D | × |
| 日本史記・第三卷 | 邑交換〔評價C〕 | × | C | B | × |
| かるた（遊戲牌） | 邑〔評價C〕 | A | C | D | × |
| パン（麵包） | 邑〔評價D〕 | D | D | C | × |
| 古錢 | 邑〔評價D〕 | × | A | × | × |
| 海賊戰服 | 利用「口紅」與阿邑交換 | × | S | × | × |
| 色紙 | 利用「書道道具」與惠瓊交換 | B | A | × | B |
| 飛燕腳絆 | 利用「卑猥小說」與惠瓊交換 | 特 | × | × | × |

## 特殊物品

| 物品 | 取得地點/方法 | 小太郎 | 孫市 | 惠瓊 | 邑 |
|---|---|---|---|---|---|
| 卵 | 今庄之町・道具屋（50金） | D | B | × | C |
| ヒヨコ（小雞） | 由卵變化成 | A | B | × | B |
| ニワトリ（母雞） | 由ヒヨコ變化成B | B | × | × | |
| 茶色の卵 | 由ニワトリ產下 | B | A | D | B |
| 茶色のヒヨコ（啡色小雞） | 由茶色の卵變化成 | B | D | × | × |
| 茶色のニワトリ（啡色母雞） | 由茶色のヒヨコ變化成 | × | D | × | B |
| 金の卵 | 由茶色のニワトリ產下 | A | B | A | A |
| 金のヒヨコ（金色小雞） | 由金の卵變化成 | A | A | A | A |
| 金のニワトリ（金色母雞） | 由金のヒヨコ變化成 | A | A | A | A |

## 其餘物品

| 物品 | 取得地點/方法 | 小太郎 | 孫市 | 惠瓊 | 邑 |
|---|---|---|---|---|---|
| カエル（青蛙） | 柳生之庄・洞穴前 | D | B | C | × |
| 小判 | 和村民談話後，金山入口狗吠地方 | × | A | × | × |
| カブトムシ（獨角仙） | 今庄之町・金山道 | C | D | × | B |
| シルハシ（鋤頭） | 酒屋二樓（2） | A | × | × | × |
| 硝石 | 得到「硝石之地圖」後，在金山中找尋 | × | A | × | × |
| 川魚 | 霧隱之谷的川流 | × | A | × | × |
| 鳩の竹筒（信鴿之筒） | | A | × | × | × |
| グラディウス（傳說之劍） | 鬼之島・深霧空間 | × | × | × | × |
| ハードブーツ（鐵靴） | 利用「孫子兵法」與孫市交換 | × | × | × | A |
| アダーガ（銀盾） | 島之島 | × | × | × | × |
| 猛火油櫃 油筒 | 幻魔洞 | × | × | × | × |
| 羅紗手袋 | 幻魔洞內封印的寶箱 | × | × | × | × |
| ヘルベルト（斧槍） | 瀑布內封印的寶箱 | × | × | × | × |
| 阿修羅袈裟 | 利用「オルゴール」與小太郎交換 | × | × | A | × |
| 仁王肩當 | 岐阜城天守閣・櫻之間 | × | × | × | × |
| 夜孤裝束 | 溪間封印著的寶箱 | × | × | × | × |

TO BE CONTINUE......





GAME PLAYERS




**雖然係一隻REMAKE版遊戲，但係真係有好大期望，其實好多機迷都好鐘意呢隻遊戲，而家移植到NGC上面，簡直係天大喜訊，尤其係冇得用金手指，大家就要更加努力咁打！打！打！**

| GC | 2002年 發售中 |
|---|---|
| CAPCOM ● AVG | |
| 6800日圓 ● MINI DVD ROM x 2 | |
| 8 BLOCKS | |

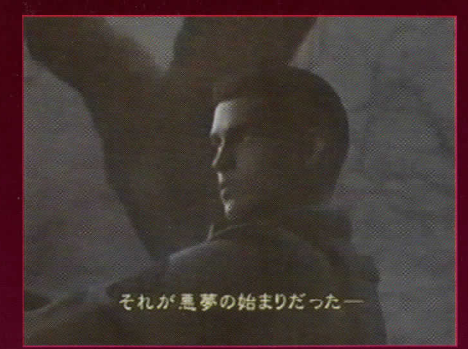
## 唔再多作介紹

查實大家可能會以為呢隻《BIOHAZARD》係REMAKE版，咁遊戲入面D人物呀！怪物就一定會一模一樣，雖然可以用的人真係仲係CHRIS REDFIELD同JILL VALENTINE，之不過咁，除了靚D之外，遊戲本身有好多地方都唔同晒，又加埋D新道具入去，真係可以當新GAME咁打。

# 攻略開始……

故事由男女主角來到LAGOON FOREST開始，男主角「CHRIS REDFIELD」(以後簡稱CHRIS)及女主角「JILL VALENTINE」(以後簡稱JILL)同是屬於「S.T.A.R.S.」的「α TEAM」的成員，他們這次來到LAGOON FOREST的任務便是要搜索在作戰途中完全失去聯絡的「BRAVO TEAM」的下落……

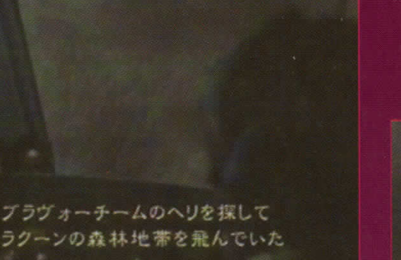



而事實上，在LAGOON CITY最近也發生離奇的連環殺人事件，受害者全部也好像給人吃掉的……前後受害的已有差不多10人，而「BRAVO TEAM」便是被派來調查這事件的，不過，最後連他們也失去縱影……

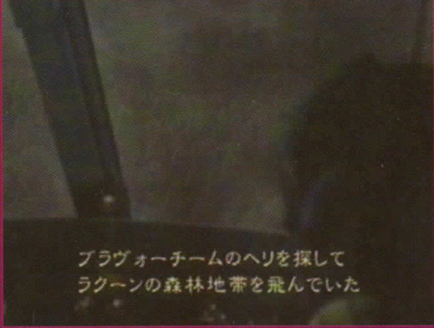
最後，CHRIS和JILL所屬的隊伍也找到了「BRAVO TEAM」的直升機，不過，在直升機上一個隊員也沒有，唯一被發現的便是駕駛員「KELVIN」的屍體，之後，CHRIS和JILL等人便在附近進行調查，可是，JOSEPH突然受到一群不明來歷的喪屍犬襲擊，JILL雖然不斷向喪屍犬開鎗，不過仍然是親眼看著JOSEPH被殺死……

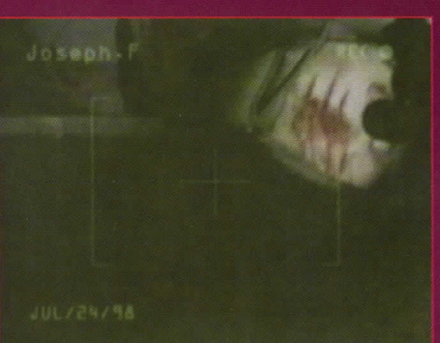


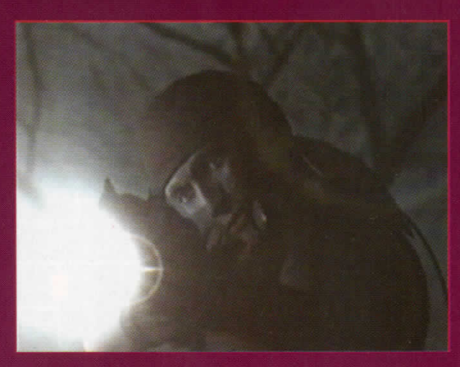





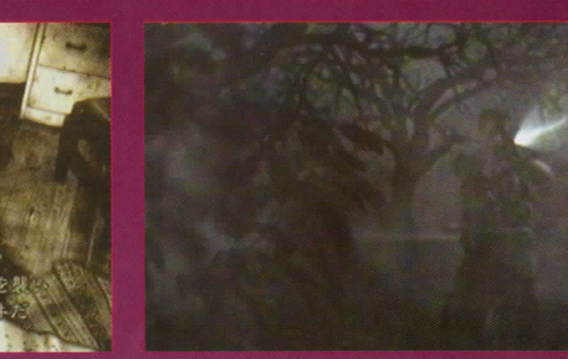


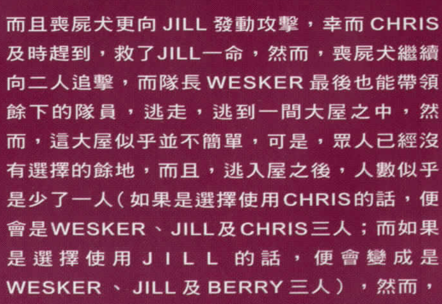









而且喪屍犬更向JILL發動攻擊，幸而CHRIS及時趕到，救了JILL一命，然而，喪屍犬繼續向二人追擊，而隊長WESKER最後也能帶領餘下的隊員，逃走，逃到一間大屋之中，然而，這大屋似乎並不簡單，可是，眾人已經沒有選擇的餘地，而且，逃入屋之後，人數似乎是少了一人(如果是選擇使用CHRIS的話，便會是WESKER、JILL及CHRIS三人；而如果是選擇使用JILL的話，便會變成是WESKER、JILL及BERRY三人)，然而，



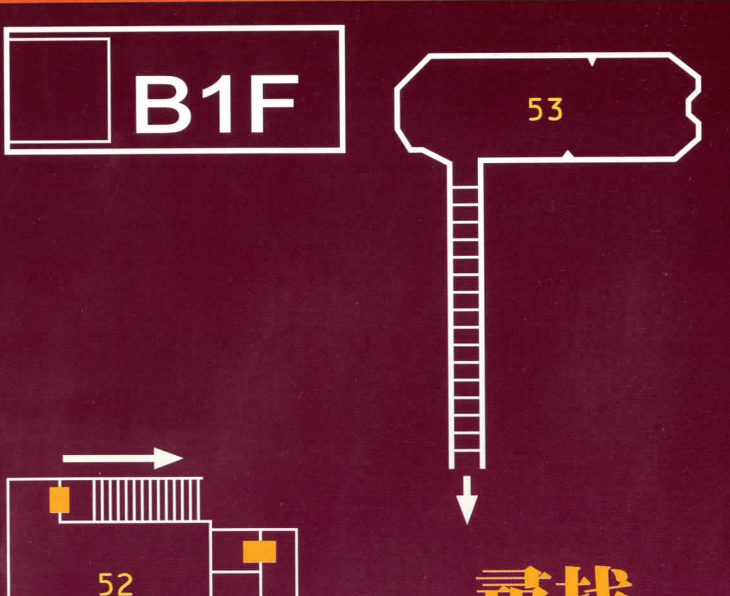


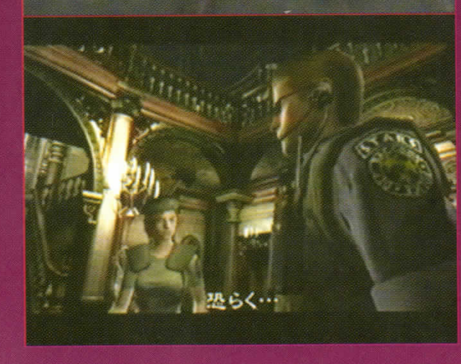
## 1F

16
15
12
14 11 09 08 55
28 23
29 27 26 24 22 18 13 10
07
25 21 17 06
20 04 05
19
02 03
01

## 2F

30 42
41 43 44 54
37
45
31 40 46
36
34 35
33 38 47
50
49 48
51
32




眾人已經不能回頭了，現在只有在這大屋之中開始調查……

本攻略是採用 CHRIS 作為遊戲人物……

# 尋找

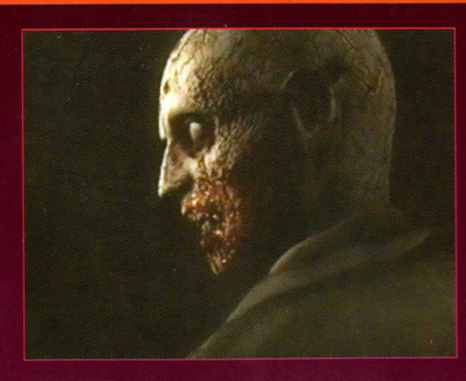
當CHRIS與JILL及WESKER分手之後，便開始在大屋之中調查。CHRIS 先走到在左邊的「房間19」之中，在那裡有一卷「色帶」和打字機，不過，由於CHRIS只有6格的道具欄，而且遊戲只剛剛開始，所以實在不用急於SAVE，所以色帶可以不取。



而在「房間19」盡頭的火爐之上，是一個鐵牌的，不過因為暫時沒有用途，所以也可以不予理會。



由門口便可以到達「走廊20」，在這裡可以行的路只有左轉，而在左轉之後，便會出現極之嚇人的一幕，CHRIS會見到一隻喪屍正在品嚐著「BRAVO TEAM」隊員「KENNETH」的屍體……



在這裡實在建議大家不要作無謂的戰鬥，因為這時候CHRIS手上只有求生刀一把，雖然如果技術好的話可以將喪屍擊倒，不過，最好還是逃回「房間19」之中，再回到「大廳01」。因為這時CHRIS可以在「大廳01」之中拾得一支「手鎗」。



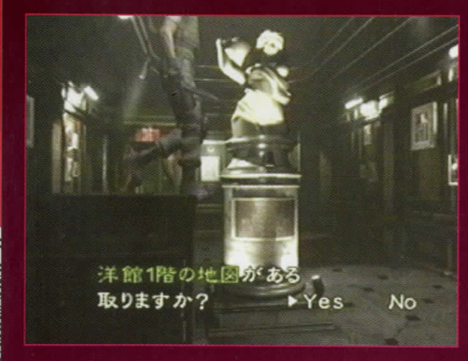



而為了方便行動，這時候CHRIS便要到在右邊的「房間02」之中一行，在那裡有一個人像，人像手持的水瓶之中好像有些甚麼東西，只要CHRIS將在通道之中的木箱推前，便可以爬上人像之上取得瓶中的「洋館 1F 地圖」。

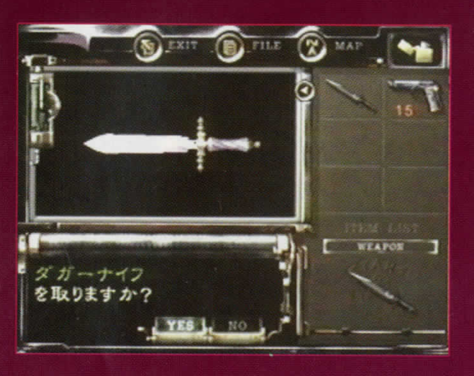




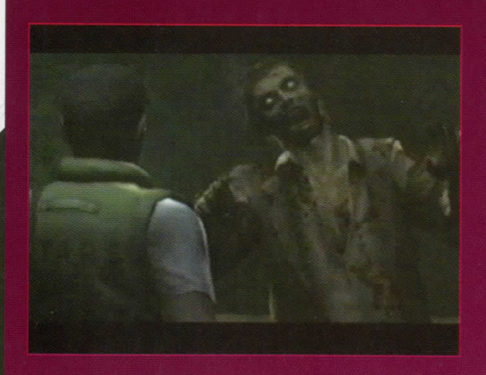




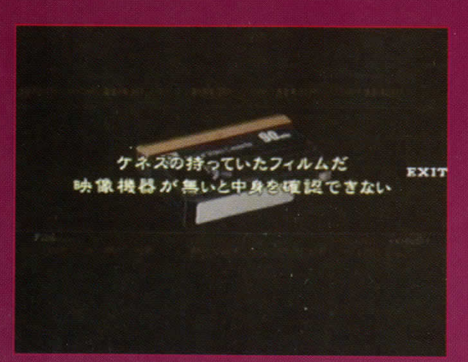

而在「房間02」之中，除了地圖之外，CHRIS更可以在房間盡頭的地方得到在這REMAKE版之中的新道具「DAGGER KNIFE」，用途是回避敵人的攻擊，而且在這裡更有一份說明書，大家只要依著說明書的使用便可以了。




不過當CHRIS正要離開之際，一具喪屍竟已經在通道之上等著他，如果大家身手好的話，其實是可以避過喪屍的攻擊，不過，就算失手，在手上也有回避用的「DAGGER KNIFE」，所以大家應該不會受傷的。



而由於仍未取得「劍之鍵」，所以仍未能從右邊的門口繼續向前進。這樣，又要回到「房間19」之中，大家這時候手上雖然有手鎗及子彈，不過，在出門口之後，也沒有必要將站在右邊的喪屍消滅，應該向前行，在「BRAVO TEAM」的隊員「KENNETH」身上取得一盒DV帶。



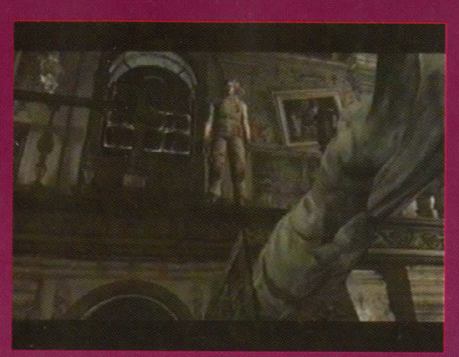

通過前方的門口，可以到達完全安全的「房間29」之中，CHRIS可以在這裡先補給一下，在這裡有一排手鎗子彈，而且亦有兩株綠色藥草，如果大家怕沒有足夠的位置，大可以將藥草合拼，成為更具效力的「藥粉」。



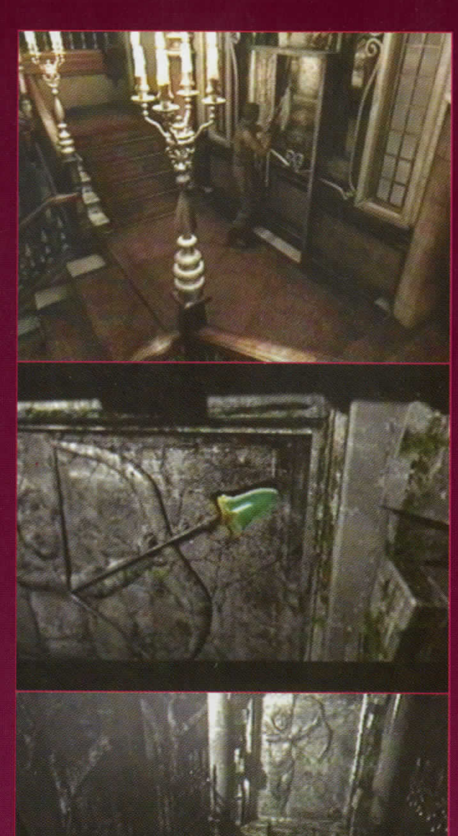
取得在「房間29」的補給之後，沿樓梯直上便可以到達2樓的「房間30」，在這裡有一具敞著的屍體，大家可以不用理會，直入的是一個CHRIS仍未能解開的機關，所以CHRIS應向右轉，在這裡有一具在照鏡的喪屍，大家可以先不理會他，在前方盡頭的地方，可以拾得一支箭，只要調查一下，便可以得到「綠色箭頭」。




不過，在彎角的位置會有一具喪屍，大家一定要小心。在正前方的門暫時未能開啟，所以只有從右邊的門逃出去，這裡其實便是「房間19」之上的「走廊33」，在這裡有一具喪屍在走動，不要過避過他絕不是難事，所以又可以省回一點子彈，而在門口左邊又有一把「DAGGER KNIFE」。而在這裡可以先將在一邊的石像推下「房間19」。



由於取得了「綠色箭頭」，便可以回到大廳，在1樓和2樓之間的通道到達外面。在這裡有2具喪屍，而由於有很大的空間逃走，所以又可以省回彈藥。到達盡頭的墓前，在調查之後發現在幕碑上有一個三角形的空位，CHRIS於是將手上的「綠色箭頭」放入，面前的墓碑竟然打開了，原來這是一條秘密通道。

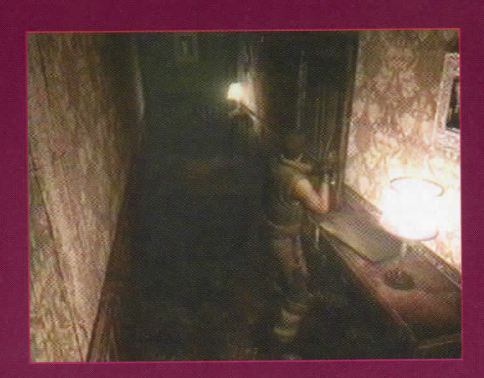


往下行便可以到達一個地下密室，在這裡的盡頭有一本「咀咒之書」，大家在取得之後調查一下書的面，便可以得到「劍之鍵」。而在「咀咒之書」之中寫著：「在這裡有4個石像，有沒有口的；有沒有鼻的；有沒有眼的；亦有沒有眼、鼻、口的，只要他們的戴上適當的面具，回復原貌，災難便會重現。」



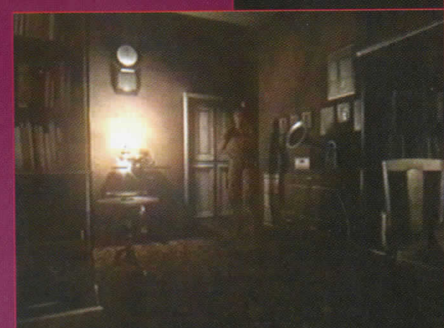



這時候CHRIS當然不會知道這是甚麼意思，不過，現時最重要是找回JILL和WESKER，於是CHRIS便忽忽的回到地上。由於得到「劍之鍵」，所以CHRIS便可以到達更多的地方。而為了方便行動，這時候CHRIS便要經由2樓「38」右上方的門口，進入「走廊39」，在這裡有一本「木製台本」，這是取得「洋館2F地圖」的重要關鍵。



取得「木製台本」之後，便可以沿路走到走廊的盡頭，在這裡的門是可以開啟的，在這「書房41」之中，CHRIS可以找到兩件東西，一件是在門口旁邊的「犬笛」，而另一件便是在書桌上的植物學書籍。





不過在離開書房的時候一定要非常小心，因為在這裡會有兩具喪屍，一具是在門口右邊，而另一具則是在正前方的「走廊42」中央。而為了整理身上的道具，CHRIS應先到下層的「房間11」，不過在房間之外有一具喪屍，CHRIS要特別小心。在房間之中除了有「打字機」之外，更有不少的寶物，包括在遊戲之中最重要的儲物箱，還有一份「處理屍體說明」，內裡記載了如何才可以令被擊倒的喪屍不再復活，方法是轟掉他們的頭，又或者是在他們倒下之後燒了屍體；而在房間之中更有新的道具「攜帶用燃料瓶」，以及裝入燃料瓶之中的燃料，有了這些東西，加上本身在CHRIS手上的打火機，便可以將喪屍的屍體燃毀了！而CHRIS亦不要忘記在「打字機」前的「古舊鎖匙」，因為這是重要的開鎖工具呢！




當完成整理身上的道具之後，CHRIS必定要帶著「木製台本」，回到上層的「走廊42」，在盡頭的房間，是一間有一個火爐的「房間45」，CHRIS要用手上的打火機燃點這個火爐，這時候，在牆上的畫架中便會浮現一張像是地圖般的畫像，只要CHRIS將「木製台本」裝上，便可以令熱熊熊的地圖印在台本之上，這樣CHRIS便可以取得「洋館2F地圖」。







因為已經取了「劍之鍵」，所以大家應盡量先開啟「劍之鍵」的門，在搜索的途中，CHRIS一定會經過「長廊09」，在這裡有相連的「房間10」和「房間06」，不過因為現時候未有必要的道具，所以CHRIS只有再向前行，便會到達「浴室08」，在這裡有一個儲滿了水的浴缸，只要CHRIS一替浴缸放水，便會有一具喪屍從缸之中爬出來，當然，如果大家不想作多餘的戰鬥，便可以衝前將浴缸之中的「古舊鎖匙」取出，之後便轉身離開。



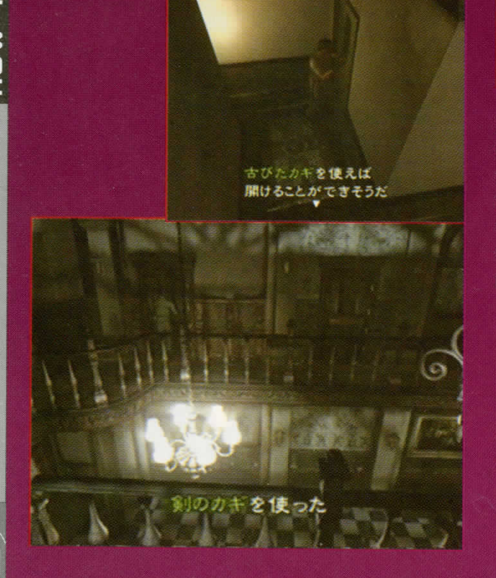

離開「浴室08」之後左轉，便有兩道門，鐵門可以利用剛才拿到的「古舊鎖匙」開啟，進入「露台55」；而木門則是通往「通道03」的。CHRIS最後決定先到「露台55」，在那裡，CHRIS會找到一包「植物用藥品」而且這裡亦有綠色藥草和燃料可以取得，大家如有必要便在這裡補給一下，不過要提醒一點，入來一次便夠了，否則在外面的喪屍犬便會跳入來發動攻擊。



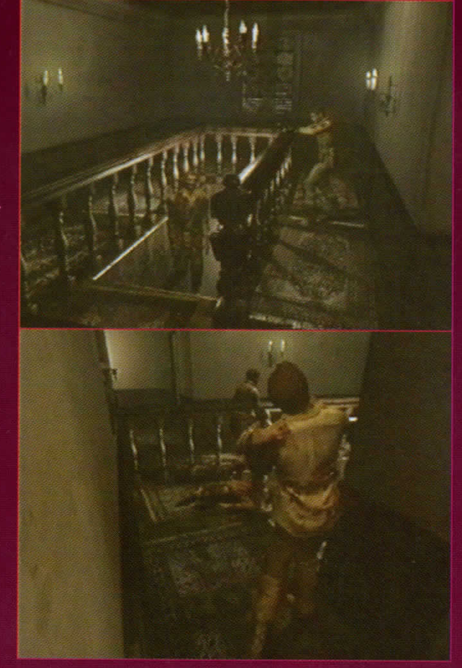

來到「通道03」，大家更加要小心，因為CHRIS會遇上兩隻喪屍犬，CHRIS一進入門口，在右邊的窗便會先有一隻喪屍犬破窗而入，CHRIS消滅了牠之後，應先推開左邊櫃，取得在地上的手鎗子彈。之後在轉彎的位置，會有一隻喪屍犬破窗而入，在消滅牠後，便可以將在這邊的櫃下的「DAGGER KNIFE」也取走。



其實這「通道03」另一邊的出口便是之前來過的「房間02」。這時候，在洋館1樓右邊的房間也差不多到過了，這時候，CHRIS便再到2樓左邊的「房間33」一行，這時因為手上有「劍之鍵」，所以可以開啟在左邊的門，到達「通道31」，在這裡有一道門是要用「古舊鎖匙」開啟的，而這裡便是「露台32」，或許大家仍會有印象，這裡便是在取得「犬笛」之時，在之下的MEMO之上出現過的地方……在這露台之中有一盆藥草，可以作數次的治傷之用，不過不要浪費呢！此外，露台另一邊的出口便是回到「38」的。




回到「通道31」，這裡有兩具喪屍，另一具則會由另一邊的通道行過來，如果玩者身上沒有足夠的彈藥，最好還是快一步從樓梯到下層的「通道28」，進入「房間27」避一避。

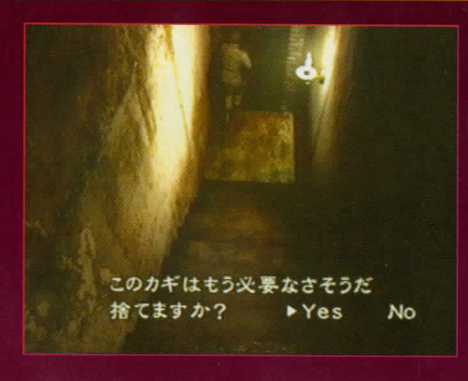


其實「房間27」是這裡的另一個SAVE POINT，當然，這裡也有儲物箱，而且CHRIS一定要記著這裡的位置，在日後的故事之中，這房間是極之重要的！CHRIS在這裡整頓好裝備之後，應先將在房間外的屍體燒毀，因為CHRIS不知這傢伙會在甚麼時候站起來，所以還是安全一點好。

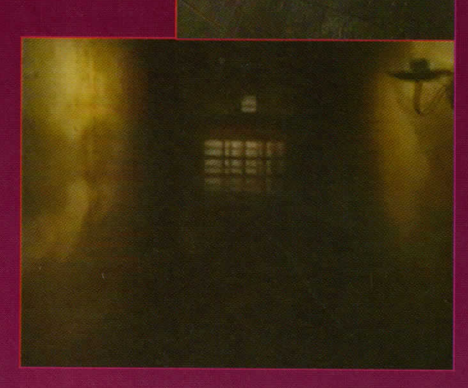


整理好裝備之後，CHRIS回到1樓的「大廳01」，之後便可以往開啟最後利用「劍之鍵」的鎖，那其實便是在第一次遇到喪屍的地方後面，亦即是在「通道20」右邊的盡頭。不過，在通道「房間19」之時，記著要在地上拾回「藍寶石」，這是CHRIS先前在上層推下的石像上的「藍寶石」。



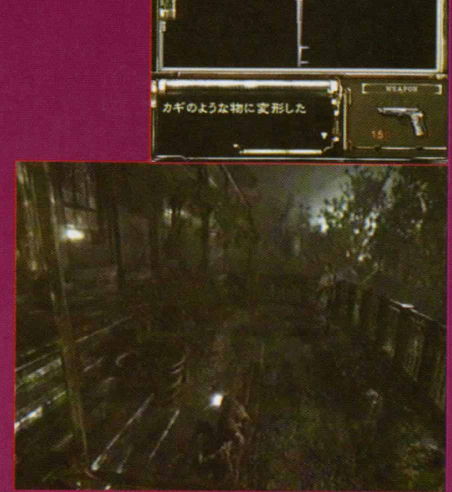




原來這裡是「廚房52」，CHRIS在這裡會找到一條「古舊鎖匙」，而且會在中間的桌上取得「DEGGER KNIFT」，不過，在這裡有兩具喪屍的屍體，CHRIS應將在桌邊的燒毀，至於在入面的一具，則可以不加理會。而當CHRIS要離開的時候，在外面突然出現一具喪屍，將CHRIS逼回廚房之中，不過，CHRIS大可以繞過長桌離開這裡。



這時候的CHRIS其實已經完成這裡的任務，應該到「房間27」之中整理一下自己的道具，之後便要向「露台32」進發。依照在取得「犬笛」時的MEMO所述，CHRIS來到「露台32」，在這裡一使用手上的「犬笛」，便會有兩頭「喪屍犬」衝出來向CHRIS襲擊，其中一頭「喪屍犬」頸上掛著一件重要的東西，只要大家取得之後稍為調查一下，便會發現那其實是一條假的鎖匙。

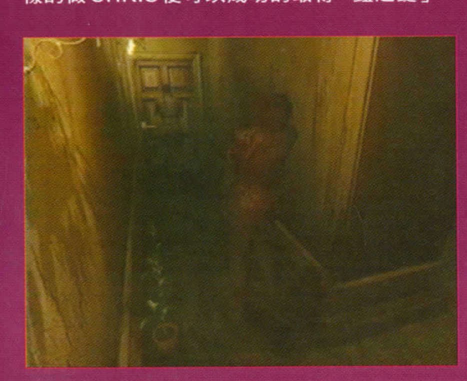




不過，在到「露台32」之前，CHRIS應先做好準備，那便是要取得「散彈鎗」，而取得的方法其實非常簡單，只要CHRIS利用手上的「古舊鎖匙」，到1樓的「房間26」之中，便可以找到一支「生銹散彈鎗」，之後，CHRIS要回到「通道13」，進入「房間10」，再轉入「房間06」，CHRIS可以在這房間之中取得真正的「散彈鎗」，不過，這便會觸動在這裡的機關，如果CHRIS身上沒有剛才取得的「生銹散彈鎗」在裡便會出事，因為拿起了「散彈鎗」，便會觸動在「房間10」之中的機關，只要CHRIS一踏出「房間06」，便會非常危險，不過，只要CHRIS將「生銹散彈鎗」放在「散彈鎗」的原有位置，便可以令機關不啟動。





取得了「假鎖匙」之後，CHRIS便可以回到「通道30」，直入之後的房間，不過，在這門之前本來一直敞著的那具喪屍突會爬起身來，而且會衝向CHRIS，CHRIS最好便是直衝入房間，不要跟他作任何的戰鬥。而前方的房間有一個機關，當CHRIS取得在地上的「鎧之鍵」後，CHRIS在左、右、後方的退路也會被封，而前方則有一個機關逼向CHRIS，這時候CHRIS便要使用「假鎖匙」，令機關停止，這樣的做CHRIS便可以成功的取得「鎧之鍵」。






CHRIS取得「鎧之鍵」之後，可以順路往「房間21」一行，在這裡有一座大鋼琴，不過，CHRIS是不會彈琴的，所以可以說是得物無所用。而在這裡CHRIS可找到SAVE用的「色帶」，而且在鋼琴後的小巷之中，只要CHRIS推開木櫃，便可以發現「樂譜」，可是這是一本不完全的樂譜，只有前段和結尾，中間的頁數則不知去向……



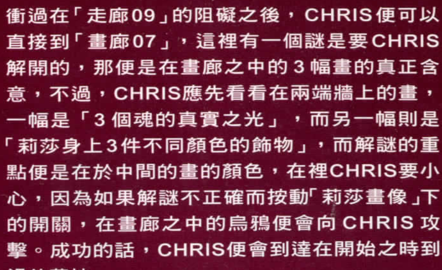


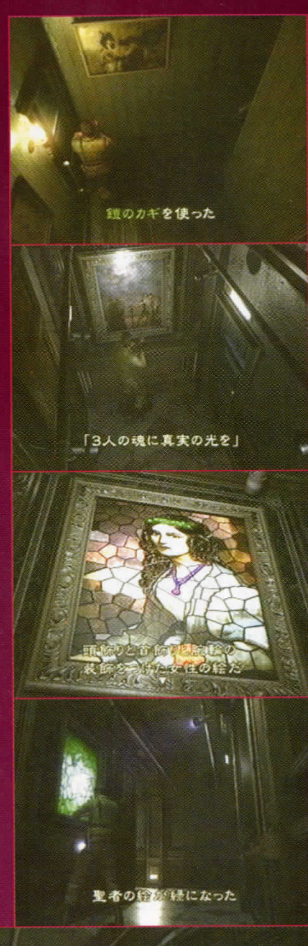


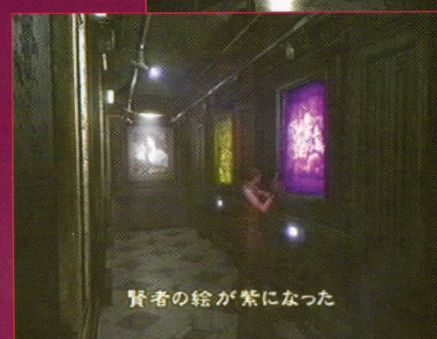
當CHRIS取得了「鎧之鍵」時，回到「走廊09」之時便要非常小心，因為在這裡的窗會突然有4具喪屍衝入來，兩具是行走的，而另外兩具則是爬著的為了節省彈藥，CHRIS最好不要理會他們。



衝過在「走廊09」的阻礙之後，CHRIS便可以直接到「畫廊07」，這裡有一個謎是要CHRIS解開的，那便是在畫廊之中的3幅畫的真正含意，不過，CHRIS應先看看在兩端牆上的畫，一幅是「3個魂的真實之光」，而另一幅則是「莉莎身上3件不同顏色的飾物」，而解謎的重點便是在於中間的畫的顏色，在裡CHRIS要小心，因為如果解謎不正確而按動「莉莎畫像」下的開關，在畫廊之中的烏鴉便會向CHRIS攻擊。成功的話，CHRIS便會到達在開始之時到過的墓地，在那裡有個被鎖著的地方，其實這便是畫廊的外面了。在這裡CHRIS可以取得一個面具。不過如果要回到墓地，便一定要有「古舊鎖匙」才可以了。











# WILD ARMS Advanced 3rd

## 命運之安排，火車上之相逢……
## 4人一起展開『渡鳥』生涯之旅



TEXT:AINHO

| PS2 | 2002年 3月14日 |
|---|---|
| SCEJ ●RPG | |
| 5800日圓(Premium Box 8800日圓) | |
| ●DVD-ROM ●35Kb | |

## 會話

今作中收集情報的重要性變得多麼重要，在會話內容中的重要字句均可能是得知村與迷宮位置的Main Point；玩者找不到目的地，就表示你走漏了一些情報，而這些重要字句的顯示就名為「ASK」(Approach to Selected Keywords)系統，按□掣便可對這而作出質問和解說。

## ENCOUNTER SYSTEM



遊戲畫面左上方有一個名為ENCOUNTER SYSTEM的系統，當中有LV和ENCOUNTER GATE持有量的顯示。當在世界地圖或迷宮上時遇上敵人的時候，角色的頭上會出現「！」的符號，若然玩者及時按X掣便能迴避敵人而不用進入戰鬥，但每一次需扣去一定數量的ENCOUNTER GATE；敵人的LV越高，所消耗ENCOUNTER GATE的數量便越多，當數量不足遇上敵人時，「！」便會呈現紅色而即時突入戰鬥。不過若果遇上一些低LV的敵人的時候，即使迴避也不會扣掉ENCOUNTER GATE的。至於ENCOUNTER GATE會在休息後自動完全得以補充之外，出現於迷宮上的黃色水晶也是用來補充ENCOUNTER GATE的。

## SEARCH SYSTEM



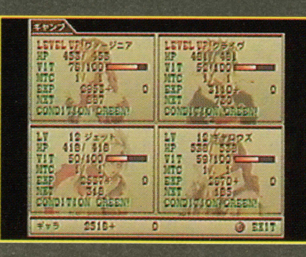
同是今集新加入的要素。在世界地圖上，每一個未去過的城鎮或是迷宮，並不能單看肉眼就能找到，必需利用這個SEARCH SYSTEM的系統去逐一搜尋。玩者只要在世界地圖上按下□掣，角色的周圍便會出現一個類似綠色網的雷達，當移動到正確目的地的位置時便會顯現出來。

## 到處也可執得寶？



與上集同樣，在城鎮中會找到一些隱藏的物品與金錢，通常會在木桶或可破壞的木箱裡，但一些的位置可能較為隱蔽。除此之外，在世界地圖上也可藉著搜尋系統而找到一些金錢和物品。

## 戰鬥中的重要事項：



①角色所持的槍械均有子彈限制，耗盡時只需選GUARD的指令，便可在作出防禦的同時進行RELOAD。

②戰鬥後出現的寶箱內裡可能是道具或陷阱，取得與否要看該角色的LUK狀態去判定，WORST成功機會最高，BAD為最低。

③VIT的數值是用來換算角色在戰鬥後的體力回復，數值為0時便不能作出回復，而迷宮上出現的白色水晶就是用來補充VIT數值。

## CHECK！今回攻略範圍所得的Medium一覽

| 能力值Bonus | Personal Skill | SP | MAX LV | Skill 效果 | Arcane | FP | Arcane 效果 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **大地之陰(グルジェフ)** | | | | | | | |
| HP+30% | 地屬性耐性 | 1 | 4 | 地屬性攻擊耐性 | ペトリフィケイト | 10 | 石化攻擊 |
| DEF(防禦)+30% | 異常狀態「病氣」耐性 | 1 | 4 | 降低異常狀態「病氣」的發生 | シールド | 8 | 物理的衝擊 |
| | DEFENSER | 2 | 2 | 在物理攻擊時同伴作出防禦行動 | プロテクト | 8 | 物理攻擊防禦 |
| | | | | | ディセラレイト | 8 | 對象者行動速度降低 |
| **疾風之爪(フエンガロン)** | | | | | | | |
| RES(反應)+30% | 風屬性耐性 | 1 | 4 | 風屬性攻擊耐性 | ヴォルテック | 10 | 風屬性攻擊 |
| | 雷屬性耐性 | 1 | 4 | 雷屬性攻擊耐性 | インスパイア | 10 | 雷屬性攻擊 |
| | Counter | 2 | 2 | 受到物理攻擊後作出反擊 | タービュランス | 10 | 回避力上昇 |
| **水之私語(シトゥルダーク)** | | | | | | | |
| HP+10% | 水屬性耐性 | 1 | 4 | 水屬性攻擊耐性 | プレッシャー | 10 | 水屬性攻擊 |
| SOR(魔力)+30% | 冰屬性耐性 | 1 | 4 | 冰屬性攻擊耐性 | リフリジレイト | 10 | 冰屬性攻擊 |
| | ATP Blocker | 2 | 2 | 物理攻擊無效化 | ヒール | 12 | 體力回復 |
| | | | | | アナライズ | 4 | 顯示對手的戰鬥能力 |
| **烈火之怒(ムア・ガルト)** | | | | | | | |
| ATP(攻擊)+30% | 火屬性耐性 | 1 | 4 | 火屬性攻擊耐性 | クリメイト | 10 | 火屬性攻擊 |
| | 異常狀態「毒」耐性 | 1 | 4 | 降低異常狀態「毒」的發生 | デヴァステイト | 20 | 無屬性攻擊 |
| | Critical Hit | 2 | 4 | Critical Hit的補正值上昇 | フラジャイル | 6 | 對象者物理防禦能力下降 |
| | | | | | リヴァイブ | 8 | 戰鬥不能狀態回復 |
| **月之幻惑(セレスドゥ)** | | | | | | | |
| HP+30% | 異常狀態「睡眠」耐性 | 1 | 4 | 降低異常狀態「睡眠」的發生 | フィブルマインド | 16 | 對象者魔法防禦能力下降 |
| SOR(魔力)+10% | 闇屬性耐性 | 1 | 4 | 闇屬性攻擊耐性 | スリープ | 32 | 令敵人陷入睡眠狀態 |
| MGR(抵抗)+30% | FP Save | 2 | 4 | 減低發動Arcane所需的FP | イレイザー | 24 | 除去對象者施出的特定魔法效果 |
| | | | | | グラッヴ | 16 | 扣掉對手一半的體力 |
| **閃光之一擊(ステア・ロウ)** | | | | | | | |
| HP+20% | 光屬性耐性 | 1 | 4 | 光屬性攻擊耐性 | スペクトル | 10 | 光屬性攻擊 |
| AIM(命中)+25% | 瀕死時?? | 5 | 1 | 降低瀕死的發生 | ピュリフィケイト | 32 | 異常效果回復 |
| | 率先行動 | 3 | 1 | 有25%的機會作先制的攻擊 | リフレクト | 36 | 攻擊反射 |
| | | | | | パリアント | 24 | 以失去的體力來轉換物理攻擊力(即體力越小，攻擊力便越大) |

在雷雨交鳴的晚上，一輛火車行駛大陸上的途中，突然響起鳴笛並發生一下衝擊，一名少女乘客為知道發生甚麼事，不理會車內的廣播走出外面，車長也無辦法阻止她。兩人來到一般乘客禁止進入的機密貨物車卡內，車長打開面前的箱，箱子放出了神秘的光，就在這時走出了三位來者舉槍互指對方……



# Virginia Maxwell

最近，Virginia 所住的村BOOTS HILL 附近住了一班亞人種的魔物，經常來到村裡以村民的性命威脅來換取食物，Virginia的叔父迪斯拿(テスラ)為了村民安全的理由，也只好將村內的糧食給牠們……不過，Virginia認為牠們嚴重阻擾村的生活，於是乎隨後跟蹤，單獨潛入牠們的棲息地……Virginia 將二頭魔物擊倒後，在北面房間中得到她的專用Goods「Tin Dark Rest」。來到地面的大廳上，轉動把手(按著○掣下轉動左邊 Analog)打開左邊的門，在裡面得到一件「デュプリケイター」(用來打開被魔法封印著的門的鎖匙)道具的同時，更在寶箱底找到一張撕了一半、有穿上白衣Virginia的父親的照片，即時令Virginia想起年少時與父親的日子之下而流淚(因為父親至今依然下落不明，身死未卜)……利用「デュプリケイター」開啟被魔法封印著的門，Virginia 靈機一敏閃避魔物首領的突擊，雖然Virginia 利用Force Ability的「ガトリング」將牠消滅，可是已被其他手下所包圍，幸好她的叔父和叔母及時來到，而叔父就刮了Virginia臉一巴……雖然Virginia這次的行為的確是太過衝動，不過叔母表示魔物們經已撤退，村民也取回自己的糧食，而最終叔父和叔母也沒有責怪她。Virginia來到母親的墓碑上，見到放置了一朵母親喜好的花，但到底是誰人放的呢？自此，Virginia向亡母的墓穴面前說個道別過後，便開始展開了她的『渡鳥』之旅……



按著(按□掣)西面兩邊的油燈便可開啟此門。

按著╳掣作出忍步便可通過。



# Gallows Caradine

現年24 歲的Gallows ，是一名對「血」與「宿命」存有反面的『渡鳥』，喜歡崇尚自由自在的生活。一天，Gallows在報紙中看到一單有關巴斯卡的秘寶運送的報導，說一件擁有可支配世界和交信的アークセプター秘寶將由一列大陸列車運送到巴斯卡集落……三個月後，Gallows繼續展開他的找尋秘寶之旅，他的弟弟沙伍(シェーン)就告訴他附近有一個叫「南之聖域」的存在。Gallows來到位於村的山洞內的祭壇會見長老巴拿(ハル)，她表示南之聖域的另一別名又叫「墮落之聖域」，內裡存在了很多機關用來防止入侵者。

進出集落步行不久，在世界地圖上利用 Search System(按□掣)很快便找到「墮落之聖域」的位置。進入「墮落之聖域」中，Gallows 得到專用 Goods「Freezer Doll」，接著輕易很快便來到遺跡的深部。Gallows擊敗這裡的守護者後，因拿取了面前的アークセプター的同時觸動了機關被困著，此時他的弟弟來到，身為後補神官的Gallows，於是依照弟弟的做法嘗試調查アークセプター，憑著Gallows兩人兄弟的力量和意志終於將機關解除……在束縛之中得以解放的Gallows ，決定離開故鄉開始他『渡鳥』的自由生活……



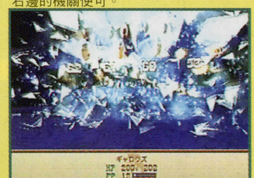
按著○掣和方向掣上將磚塊推到按鈕上便可打開前方的門。



首先將磚塊推至左邊的按鈕上，然後踏上右邊的機關便可。



站在中央使用「Freezer Doll」作360 度回轉便可。



利用Force Ability的「エクステンション」配合「Arcana」一次過將敵人消滅。



# Jet Enduro



利用Jet的專用Goods「迴力標」觸動對面的按鈕……



利用Dash(按○掣)便可無事通過……



利用方向和○掣便可攀爬……

性格冷漠而現實的秘寶獵人Jet，為了每日的生計而？顧自己的危險……一天，Jet繼續展開他的尋寶生活而來到一個叫「いつか朽ちゆくモノ」的遺跡上。就在Jet從頂部潛入遺跡內部不久，一名身穿綠色衣服的男子開啟了入口進入遺跡外……Jet不知不覺回到遺跡內的入口，據一班考古學家所講他們見入口開了而入來的，而他們正在調查面前的石造棺材，內裡經已很久被人盜取……Jet不理他們往右路繼續調查，經過多重陷阱的難關後，來到遺跡的深處，遇上了剛才的男子Pike，他知道Jet來這裡的目的是找尋「水晶之花」的秘寶，因為這個秘寶在這一帶中十分有名。基於這樣，「水晶之花」早已被一位女渡鳥取走了，這個遺跡已再沒有任何貴珍的寶物存在，叫 Jet 放棄離開這裡。至於Pike 到來是找回藏於這裡自己的物品。

正當Pike掘地之時，Jet聽到一點聲音，接著頭上突然掉下一隻魔獸……Jet利用Force Ability的アクセラレイター作先行攻擊將牠消滅後，Pike已找到自己的寶物，正當Jet踏上樓梯離開之際，遺跡開始出現崩塌埋住了出口，而Pike 找到所謂的寶物原來是他年幼時曾玩過的玩具，Jet幸好得到Pike 的帶路安全回到遺跡的入口……之後，Jet 根據Pike 所得的情報，決定侵入一列行走中的機密輸送列車上調查下一件的秘寶……



# Clive Winslet

現年30歲的Clive，今天來到一個叫「瘴氣之魔窟」的洞穴之中展開消滅魔物的工作……不久，便來到洞穴的深處，Clive的嗅覺聞到獸類的氣味……既然後路被絕，Clive只好上前與這裡的魔獸決鬥。在戰鬥二三回後，對手採取了高速飛行姿態，令Clive不能以一般的方法對付牠，於是乎利用Force Ability 的「Lock on Snipe」功能，果然成功命中令牠受到傷害，不過，Clive竟一時失策吸入了牠放出的濃烈瘴氣之下而昏倒了……經過一段長時間後，Clive終於甦醒過來，可是毒氣已透入體內，體力不斷下降，唯有盡快找出另一條出路離開這兒……

Clive醒來後，已身在自己的房間，村民表示經已用火燒掉了魔獸的巢穴，可是Clive卻認為這只會令牠向人類作出報復，於是立即走去出看看，那隻魔獸果然這時飛往而來，Clive 走到瞭望台上打算對付牠……（在戰鬥中，對方會放出毒性的攻擊，只需利用ボーグナイン給他的藥草便可解毒。另同樣地，需利用Lock on Snipe才能命中牠）成功擊敗牠之後，雖然這次勝利得不到任何報酬，但換來不少村民的歡呼聲……Clive 下一個任務，就是護衛一列橫過大陸運送著一件秘寶的火車……

在火車站上，攜帶著一箱行李的Virginia，向叔父和叔母道別過後，便乘上火車出發展開她的『渡鳥』之旅……故事亦正式而開始……




向ボーグナイン會得到三個回復體力的ITEM「ヒールベリー」。



利用Clive的專用Goods「炸彈」炸開通道……



在洞穴之中有不少帶毒性的植物，只需利用炸彈便可剷除它們(紅色的會再生)。



利用多個炸彈將這塊掉下來的大石炸開……









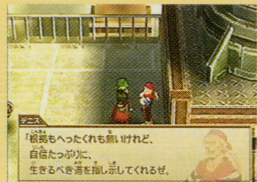


# 巴斯卡殖民地～墜落之聖域～Jelly Roger～記憶之遺跡

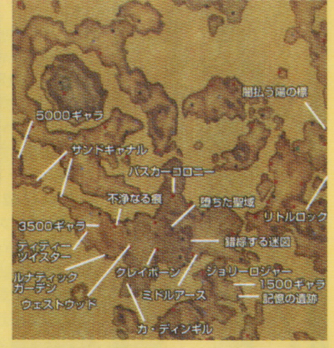
## Shop List

| 名稱 | 價格 |
|---|---|
| アンチドーテ | 20 |
| ウィッチメディシン | 10 |
| カッパの軟膏 | 40 |
| やすらぎの風車 | 60 |
| おもちゃのハンマー | 10 |
| 元氣ドングリ | 40 |
| ブリーズミント | 40 |
| シーズパウダー | 20 |
| マジックレンザー | 40 |
| コールホイッスル | 100 |
| フィールドスクリーン | 5000 |










## 四頭守護獸資料一覽

### グルジエフ
HP：800/ 經驗值：34/ 半減：雷 / 無效：地 / 弱點：風

### シトゥルダーク
HP：880/ 經驗值：34/ 半減：風雷 / 弱點：地水

### フェンガロン
HP：960/ 經驗值：34/ 無效：冰水 / 弱點：火雷

### ムァ・ガルト
HP：780/ 經驗值：34/ 無效：火 / 弱點：冰

## ENEMY DATA

### バルーン
HP：32/ 經驗值：1/ 金錢：2/ 半減：地水風雷冰 / 無效：闇 / 弱點：光 /
擊落道具：ヒールベリー
盜取道具：ヒールベリー / ポーションベリー

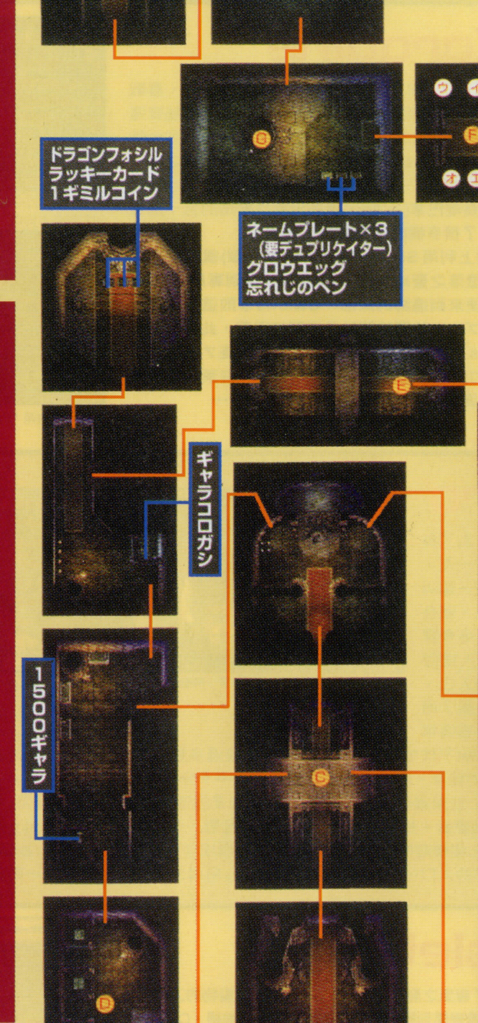
### ゴブ
HP：27/ 經驗值：1/ 金錢：2
擊落道具：ヒールベリー
盜取道具：ヒールベリー / ポーションベリー

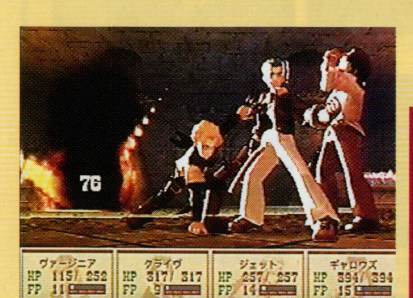
### ビーストスラッグ
HP：106/ 經驗值：4/ 金錢：6/ 弱點：風冰
擊落道具：ヒールベリー

### スパルトイ
HP：128/ 經驗值：7/ 金錢：9/ 半減：地水風雷冰 / 無效：闇 / 弱點：光 /
擊落道具：ヒールベリー / ミニキャロット

### ブルーブック
HP：60/ 經驗值：2/ 金錢：3/ 半減：地水風雷冰光闇 / 弱點：火
擊落道具：ヒールベリー / ミニキャロット
盜取道具：ポーションベリー / ミラクルベリー

### アナベルク
HP：240/ 經驗值：14/ 金錢：18/ 弱點：冰
擊落道具：アンチドーテ / ミニキャロット
盜取道具：ヒールベリー / ムーンストーン



## Boss 戰－「卡斯基多興產」

Shane(ジェイナス)－HP：520
Romero(ロメロ)－HP：455/ 經驗值：56/ 金錢：125
Darion(ダリオ)－HP：490/ 經驗值：56/ 金錢：125
由於Shane會為其他二人作出體力回復，所以玩者應集中火力先將他幹掉。當中要注意的有三人的合體技（損傷度約100）及Shane全體性的榴彈砲攻擊（損傷度約40-50）。

## 流程攻略

1 與「卡斯基多興產」戰鬥
2 離開列車回到「巴斯卡殖民地」會見長老
3 到「墜落之聖域」的頂上調查東南西北的石碑，擊倒四頭守護獸後各得到一顆「Medium」
4 回到「巴斯卡殖民地」，長老將Gallows一行人得來的4顆「Medium」注入力量
5 從商人リュックマン口中得知下一個目的地「Jelly Roger」(ジョリーロジャー)的情報
6 與宿屋的主人談話，花費150元開一個小會與スターリング談話，得知「記憶之遺跡」的位置



利用 Clive 的炸彈將玻璃破壞，然後踏上按鈕打開門扇



利用 Jet 的迴力標觸動按鈕



利用 Gallows 的「Freezer Doll」將四方的火熄滅



以Clive的炸彈將玻璃破壞，然後將磚塊推到按鈕上



將東北面的像破壞，然後踏上按鈕打開門扇



炸開西側的牆顯現通道



以 Jet 的迴力標彎入觸動柱後面的按鈕

H 首先利用 Gallows 的「Freezer Doll」將藍色的火熄滅，然後踏上面前的立足點利用 Virginia 的「魔法卡」再點著剛才已熄掉的油燈便可通過

1 Boss 戰－「卡斯基多興產」

返回「Jelly Roger」，與デニス、スターリング談話得知另一個遺跡和車站的情報

# MIDDLE EARTH～WEST WOOD～CLAIBORNE～錯綜之迷圖

019 017 016 018

ラッキーカード×3
1ギミルコイン

012 011 015

1ギミルコイン
デュプリケイター

013 010 008 014 004 006

クリアチャイム
マイグラントバッジ
ネクタール
(要デュプリケイター)




003 002 007 005 001

START

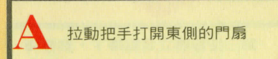






## 流程攻略

1 在「MIDDLE EARTH」(ミドルアース)乘坐火車到WEST WOOD(ウェストウッド)
2 向站務員查詢城鎮「CLAIBORNE」(クレイボーン)的位置
3 與ペッキー、オットー談話得知東之遺跡的情報
4 往「錯綜之迷圖」



**A** 拉動把手打開東側的門扇

**B** 拉動把手開動導航系統

**C** 從西側入口進入踏上按鈕打開北側的門扇

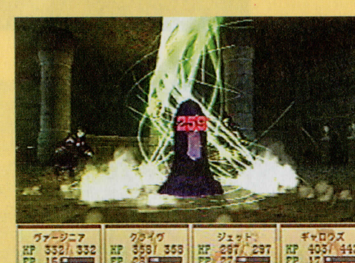
**D** 拉動手把打開面前的通道

**E** 從另一條通道回到D點將把手拉回

**F** 使用Virginia的「魔法卡」將結冰的把手熔掉，然後拉動把手，再以Gallows的「Freezer Doll」將把手冰封

**G** Boss 戰－「斯利迪嘉一家」

**H** Boss 戰－「卡斯基多興產」回到「Jelly Roger」



## ENEMY DATA

### ドライアード

HP：110/ 經驗值：6/ 金錢：8/ 半減：地/
弱點：火/吸收：水
擊落道具：おもちゃのハンマー/忘れじのペン
盜取道具：ヒールベリー/ポーションベリー

### ポルダゲ

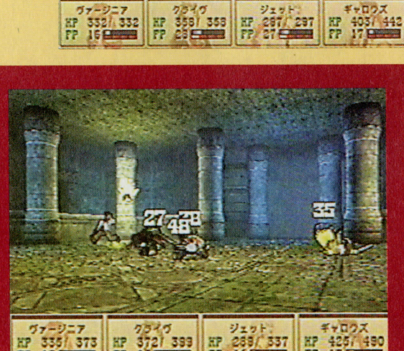
HP：90/ 經驗值：10/ 金錢：12/ 半減：風/弱點：地
擊落道具：1ギミルコイン

### ジェリーブロップ

HP：40/經驗值：8/金錢：9/弱點：地水風火雷冰光闇
擊落道具：やすらぎの風車/ミニキャロット
盜取道具：ヒールベリー/ポーションベリー

## Boss 戰－「卡斯基多興產」

Shane(ジェイナス)－HP：999
Romero(ロメロ)－HP：820
Darion(ダリオ)－HP：910
這場戰鬥中Shane所受到的損傷全會承繼其他兩人身上，所以應先將Romero和Darion解決，而戰法則與之前的一戰大致相同。



## Boss 戰－「斯利迪嘉一家」

金髮の女渡り鳥(Maya)－HP：670/ 經驗值：46/ 金錢：50/ 擊落道具：ポーションベリー
氣弱げな少年(Alfred)－HP：630/ 經驗值：46/ 金錢：50
靜かに威壓するアフロ(Tod)－HP：750/ 經驗值：46/ 金錢：50
目つきの惡い貓(Shady)－HP：590/ 經驗值：46/ 金錢：50/ 無效：火冰/弱點：水
4對4的戰鬥。由於Tod會為Maya和Alfred回復體力的關係，所以應先將他幹掉，然後利用水屬性攻擊和Clive的火力，便可快速將體力最低的Shady解決，接著對付Alfred，最後的就是Maya。








# カ・ディンギル～TITTLE TWISTER

## 流程攻略

1 到西南之塔「カ・ディンギル」

**A** 利用磚塊搭建條通道進入北側入口

**B** 踏上按鈕將立足點降下，然後轉到把手將立足點升起，如此類推

**C** BOSS 戰－「タラスク」

**D** 排上樓梯透過鐵網來到西側的出口

**E** 首先將第二個燭台的火熄滅，然後踏上第四個立足點再將第一個燭台的火熄滅

**F** 乘坐升降機到塔頂上展開BOSS戰－「Shane」

2 回到「CLAIBORNE」
3 在「CLAIBORNE」中以2000元購入馬匹，然後騎馬越過城鎮旁的裂痕來到「TITTLE TWISTER」(ティティツイスター)
4 與宿屋的女將談話，花費500元取得遺跡的情報，而在會議過後再向主人談話得知遺跡的位置

ブルーブレスレット
ケージブラスキット
(要デュプリケイター)

屋上へ

リヴァイブフルーツ×2

ヒールベリー

1ギミルコイン

ミニキャロット

ラッキーカード×2

デュプリケイター
キャラコロガシ×3
1ギミルコイン

START








## BOSS 戰－「タラスク」

HP：1510/ 經驗值：250/ 金錢：1500/ 半減：地水風火雷冰光闇
擊落道具：ムーンストーン

這場戰鬥有一個考妙，物理攻擊對牠無效是在於牠的外殼的抵擋，只要因應牠當時外殼的屬性（全身呈現紅色時為火屬性，藍色則為冰屬性），利用相剋屬性概念就能將外殼破壞，破壞後就可使用物理攻擊對付牠。至於屬性攻擊只會對牠扣成一半的效果，加上對手會作出Counter Hit，當然以物理攻擊去作戰為佳。



## BOSS 戰－「Shane」

HP：1800/ 經驗值：310/ 金錢：380
擊落道具：ミニキャロット



## ENEMY DATA

### ガギソン
HP：98/ 經驗值：9/ 金錢：10/ 半減：風 / 弱點：地
擊落道具：ウィッチメディシン / ハシバミの枝
盜取道具：ポーションベリー / ハシバミの枝

### エンプーサ
HP：120/ 經驗值：11/ 金錢：14/ 弱點：雷
擊落道具：ヒールベリー / ミニキャロット
盜取道具：ポーションベリー / ミニキャロット

### アックスビーク
HP：140/ 經驗值：12/ 金錢：14/ 弱點：風
擊落道具：ウィッチメディシン / ハシバミの枝
盜取道具：ヒールベリー / ハシバミの枝

### オーク（動物類）
HP：220/ 經驗值：13/ 金錢：15/ 弱點：水
擊落道具：ヒールベリー / ミニキャロット
盜取道具：ポーションベリー / ミニキャロット

### オーク（植物類）
HP：240/ 經驗值：15/ 金錢：18/ 半減：雷 / 無效：地 / 弱點：火
擊落道具：カッパの軟膏 / ブルーブレスレット
盜取道具：カッパの軟膏 / ブルーブレスレット

# 不淨なる痕

## 流程攻略

1 到遺跡「不淨なる痕」


A 利用炸彈的爆發力將四個點燈同時間點著


B クラウディア推動把手打開門扇後立即移動可回避陷阱所帶來的損害


C 利用 Jet 的迴力標觸動牆邊的按鈕

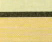

D 當クラウディア踏上按鈕後立即衝前避開跌落下面所帶來的損害


E 踏上按鈕後，利用炸彈將迎面而來的磚塊炸破


F 利用炸彈的爆發力將八個點燈同時間點著（TIPS:只需用四個炸彈）


G 利用Jet的迴力標觸動按鈕，然後以DASH避開通道上的機關

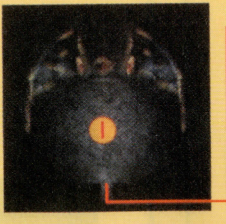

H 取得左邊的寶石後會出現電擊的機關（迴避可能）

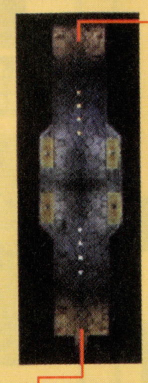

I BOSS 戰－「長衣を纏った美女」(Milady)

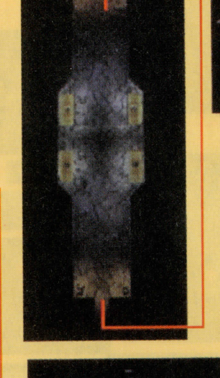
2BOSS 戰－「Shane」
3 回到「TITTLE TWISTER」，與クラウディア談話得知神殿的情報

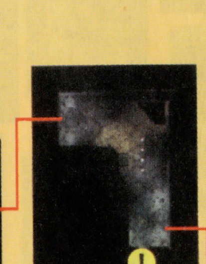


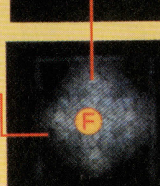


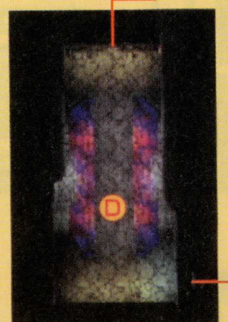


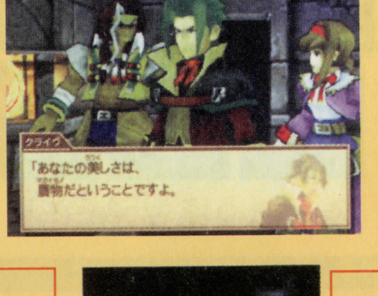



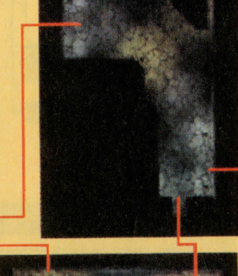


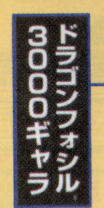





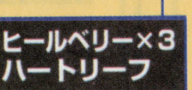



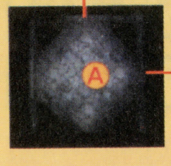



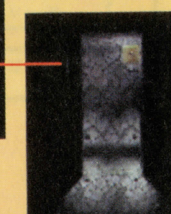



ドラゴンフォシル
3000ギャラ



ヒールベリー×3
ハートリーフ







クリアチャイム

START

キャラコロガシ×2
ラッキーカード×3

（ミミックを倒すと）
デュプリケイター×2
1ギミルコイン

## BOSS 戰－「Shane」

HP：2500/ 經驗值：540/ 金錢：580
擊落道具：バゼラード




## BOSS 戰－「Milady」

HP：1200/ 經驗值：390/ 金錢：420
擊落道具：ポーションベリー




## ENEMY DATA

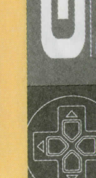
### ガーバグ

HP：200/ 經驗值：20/ 金錢：25/ 半減：風 / 弱點：地
擊落道具：アンチドーテ / ムーンストーン
盜取道具：ポーションベリー / ムーンストーン

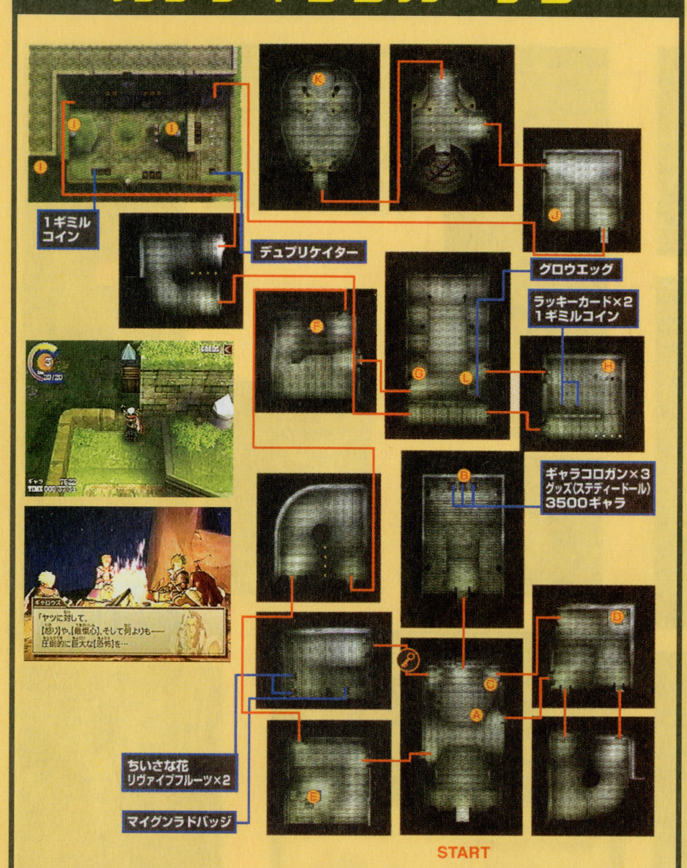
### ミミック

HP：800/ 經驗值：150/ 金錢：200





## ルナティックガーデン




## 流程攻略

到「ルナティックガーデン」神殿

- **A** 踏上地面的按鈕打開北側的門扇
- **B** 得到Gallows的第二件Goods「Steady Doll」
- **C** 利用Gallows的「Steady Doll」推動把手
- **D** 利用Gallows的「Steady Doll」將磚塊推到按鈕上
- **E** 同樣利用Gallows的「Steady Doll」將三個磚塊推到各按鈕上
- **F** 利用Gallows的「Steady Doll」觸動對面牆的按鈕
- **G** 從上面跌落按鈕上來打開門扇
- **H** 利用Gallows的「Steady Doll」觸動把手
- **I** 將木箱分別投擲到三個按鈕上
- **J** 利用Gallows的「Steady Doll」觸動把手
- **K** BOSS戰－「嫌みに笑う青年」(Malik)
- **L** BOSS戰－「魔王アンゴルモア」

回到「TITTLE TWISTER」，與クラウディア、宿屋主人、コルマーノ談話得知水遺跡的情報

### BOSS戰－「Malik」

HP：1650/經驗值：480/金錢：500
擊落道具：クリアチャイム

### ENEMY DATA

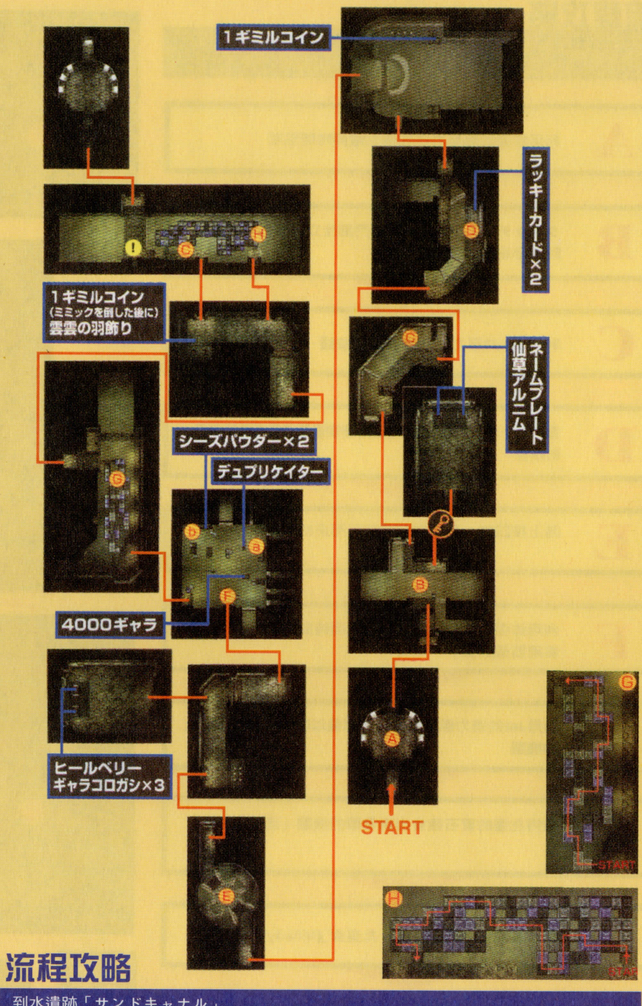
**マリッド**

HP：120/經驗值：14/金錢：16/
半減：風/無效：水
擊落道具：おもちゃのハンマー/やすらぎの風車
盜取道具：忘れじのペン/水之指輪

### BOSS戰－「魔王アンゴルモア」

HP：10000/經驗值：600/金錢：650
擊落道具：ドラゴンフォシル

## サンドキャナル～LITTLE ROCK




## 流程攻略

到水遺跡「サンドキャナル」

- **A** BOSS戰－「親衛隊アヴェスタ」(3人)
- **B** 踏上立足點利用Gallows的「Steady Doll」推動把手來越過對岸
- **C** 利用Jet的迴力標觸動柱後的按鈕
- **D** 利用DASH把橋降下來
- **E** BOSS戰－「親衛隊アヴェスタ」(3人)<br>BOSS戰－「親衛隊アヴェスタ」(4人)
- **F** 踏上立足點以到達西南方房間為目的
- **G** 通過方法請參考附圖(G)
- **H** 通過方法請參考附圖(H)
- **I** BOSS戰－「Shane」(到了3回合戰鬥自動結束)

到村落「LITTLE ROCK」(リトルロック)與コバーン談話，得知神殿的情報

### ENEMY DATA

**カースドコープス**

HP：320/經驗值：28/金錢：30/
半減：地水風雷冰/無效：闇/弱點：光
擊落道具：カッパの軟膏/ブルーブレスレット
盜取道具：ヒールベリー/ポーションベリー

**トライラバイト**

HP：240/經驗值：19/金錢：22/弱點：水
擊落道具：ヒールベリー/ポーションベリー
盜取道具：ヒールベリー/リヴァイブフルーツ

### ENEMY DATA

**ケイブトーラス**

HP：280/經驗值：22/金錢：25/
半減：雷/無效：地/弱點：風
擊落道具：ヒールベリー/ポーションベリー
盜取道具：ポーションベリー/ミニキャロット

### BOSS戰－「親衛隊アヴェスタ」

ヤスナ－HP：840/經驗值：120/金錢：140
ウェンディダート－HP：840/經驗值：120/金錢：140
ウィスラプト－HP：840/經驗值：120/金錢：140
ヤシュトー－HP：840/經驗值：120/金錢：140

TEXT: VECTOR 第一開發局社員甲・杉原

PS2 2002年 2月28日
NAMCO ● RPG ● DVD-ROM
7800日圓(限定版12800日圓) ● 165KB
對應PS2專用HARDDISK






# 秩序與混沌

## 巡禮船團、襲來

在寂靜的艦內，只有VECTOR社的實驗室裡仍然充滿著活力。研究員們為了讓KOS-MOS能早日啟動，大家都在徹夜工作。剛剛不幸地碰上ANDREW，被嘮叨了一頓的ALLEN走進實驗室，向同事們大吐苦水。

「甚麼像學生般輕鬆，又說VECTOR是指揮女童軍怎的，弄得我都不知怎搞了⋯」

ALLEN一方面希望可以盡力分擔SHION所承受的壓力，另一方面卻覺得ANDREW好像十分焦急似的，使他感到有點奇怪。

這時候，在眾人仍未為意的瞬間，KOS-MOS






的調整糟開始產生異樣⋯⋯

WOGLINDE艦橋－

艦隊終於通過了暗礁空域，到達作出最後一次GATE JUMP的地點。然而在即將進入COLUMN有效範圍時，警戒信號突然傳來！

「是那些傢伙嗎？」艦長問道。

「不，探知系統並沒有反應，那邊怎樣？」

「這邊也沒有反應啊，是誤鳴嗎？」

「不，這是⋯」似乎已經發現了警報的來源，「這不是以本艦外域為對象所發出的警戒信號。」

經過一輪搜尋後，確認到出現異常的位置，竟然是第三區，就是SHION工作的VECTOR實驗室，亦即是存放著KOS-MOS的地方！

沒有SHION的實驗室正處於一片混亂的狀態。

「這是甚麼一回事？！」面對此狀況，就連ALLEN也慌亂起來。

「KOS-MOS警戒態勢LEVEL 1，BINDUNG解除！媽的，隨便啟動起來了！」

「這邊也進入了倒數！」

「這⋯⋯到底是怎麼搞的⋯⋯」ALLEN也不知如何是好⋯⋯

在睡夢中的SHION，被突如其來的警報吵醒。從CONNECTION GEAR處得知現在情況嚴重，SHION立刻嘗試聯絡實驗室，但艦內通訊系統卻在這重要關頭失靈，一向處事沉



著的SHION也被打亂了陣腳。

「有人任意啟動了KOS-MOS？」SHION冷靜下來，思考事情的起因。

「沒可能的，只要我沒有在這裡輸入起動密碼，KOS-MOS是絕對不會甦醒過來的⋯」看著手上的CONNECTION GEAR，SHION自言自語的道，「這樣的事⋯⋯這樣的事⋯⋯不可能發生第二次的⋯⋯」

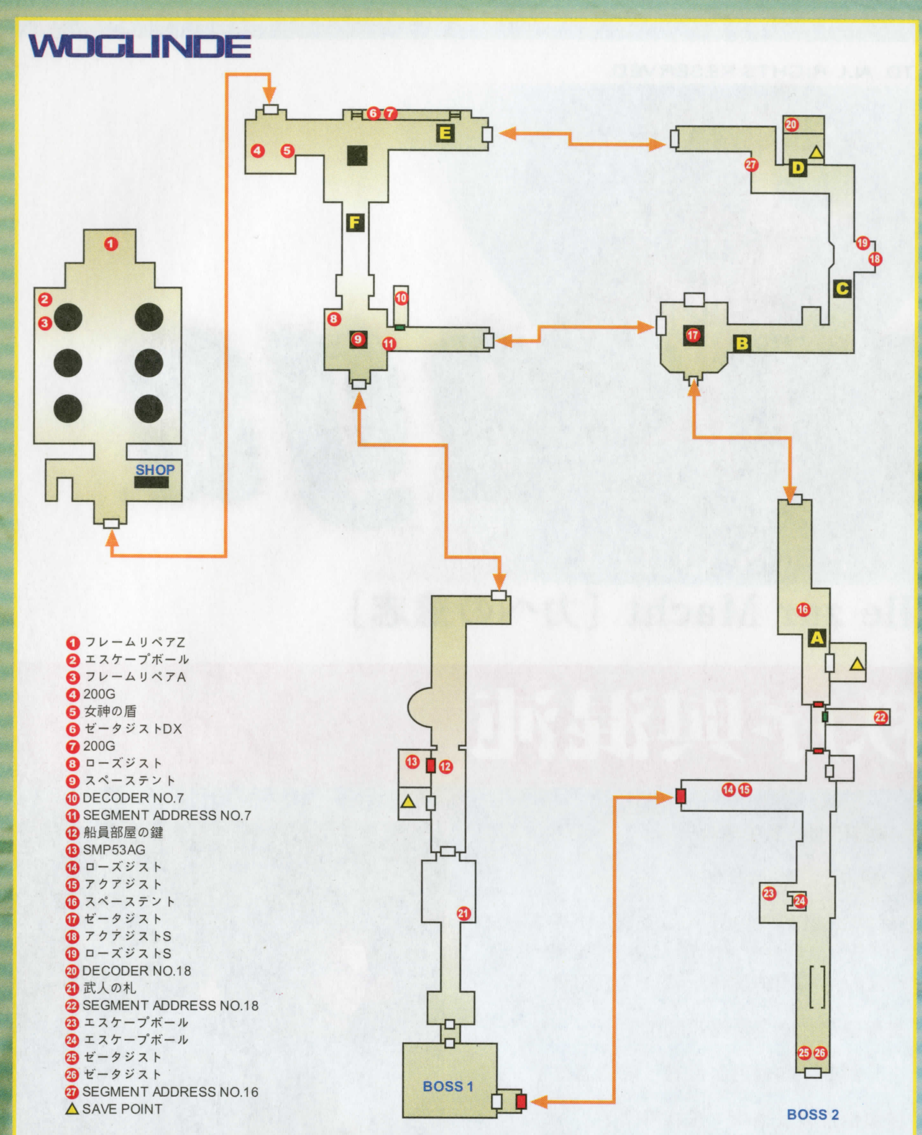
SHION二話不說就衝出房外，然而艦上閘門已經完全關閉，堵塞了前往實驗室的通路⋯⋯

「與那時的情況一模一樣⋯⋯」SHION腦海裡浮現出兩年前的光景，在剛上演過溫馨一幕的實驗室，已變成一片凌亂、屍骸遍地。SHION緊緊地抱著KELVIN的身體，但即使怎樣呼喚，也不能喚醒已經失去生命的他⋯⋯

在KELVIN倒下的一刻，畫面中閃過KOS-MOS的身影⋯⋯

麻煩的事情一浪接一浪，艦上警報再度響起。

「這次又是甚麼？」




**ENEMY**

| NAME | HP | WEAK | EXP | GOLD | T.PT | E.PT | S.PT | ITEM | RARE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ゴブリン | 180 | 氣 | 40 | 0 | 6 | 0 | 0 | / | エスケープボール |
| マンティコア | 90 | 斬 | 110 | 0 | 3 | 4 | 0 | EP ドラッグ A | / |
| ゴーレム | 240 | 斬 | 110 | 0 | 8 | 8 | 4 | / | ローズジストS |
| グレムリン | 100 | / | 50 | 0 | 3 | 3 | 3 | アクアジストS | ゼータジスト |

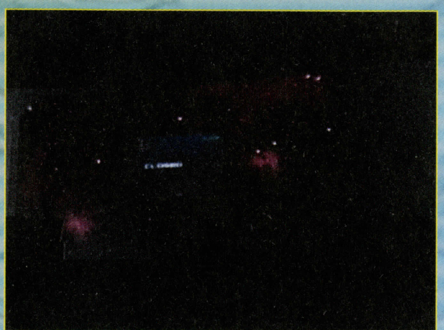
**BOSS 1**

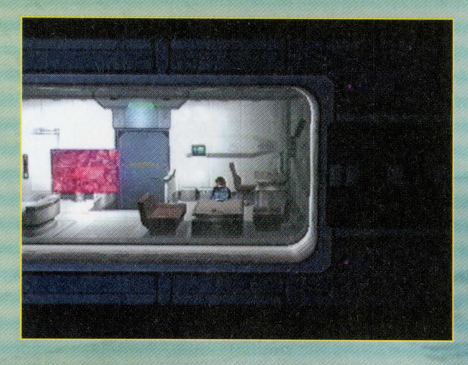
| NAME | HP | WEAK | EXP | GOLD | T.PT | E.PT | S.PT | ITEM | RARE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| サイクロップス | 560 | 雷 | 560 | 800 | 30 | 16 | 24 | SMG99AG | / |

**BOSS 2**

| NAME | HP | WEAK | EXP | GOLD | T.PT | E.PT | S.PT | ITEM | RARE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ミノタウロス | 920 | B | 720 | 0 | 42 | 30 | 12 | SP ドラッグS | SP ドラッグZ |
| スカイフィッシュ | 240 | 突 | 150 | 0 | 3 | 6 | 2 | エスケープボール | / |







「前方空間探測到大規模的空間歪曲，有大質量體正在進行GATE OUT…」

「甚麼？沒有可能的，這裡仍未到達COLUMN有效範圍的啊！？」

「對象正以某種方法干涉著U.M.N.！」

「你說是HACKING嗎？！莫非是……？」

「重力偏差甚大，時空間發生不連續面！」

「混帳！邏輯上是不可能的啊！」

「質量算出中……質量解並沒有一致，不能算出明確的數值，質量極大！」

「波高是……喂，這豈不是海滿嗎？！」

「質量預測值增大，往通常空間實數化中！」

「正面，來了！」

「果然是GNOSIS嗎…」艦長說。

在WOGLINDE前方，一群又一群就像是宇宙怪獸般的東西突然出現，這些充滿著幻想色彩的怪物，就是所謂的GNOSIS嗎…？

艦隊的一方亦不甘示弱，在GNOSIS出現的同時已作好所有作戰準備，艦身的砲口隨即打開，一條條雷射光束同時射向GNOSIS 。A. G. W. S. 部隊也紛紛舉槍，向前方的GNOSIS發動猛烈的攻擊。

另一方面GNOSIS從體內放出一堆光球，光球擊中WOGLINDE後竟然滲入艦內，從內部開始侵占這艘連邦軍戰艦……

這時艦內的軍隊亦作好迎戰的準備，乘上A. G. W. S. 的VIRGIL看著眼前的戰鬥用REALIAN說道：「別說這些傢伙就是斷掉手腳都死不了，不過嘛，以肉身來應戰耶！勇敢得令人流淚啦～。好好地當我的盾牌吧…。」

不一會，WOGLINDE內部已滿佈著GNOSIS ，軍隊雖然作出猛烈抵抗，然而卻毫無作用，反而GNOSIS一手便把人抓起，慢慢地那人的身體白化，一瞬間就變為白色的粉末……

「到底發生了甚麼事！？」SHION面對著眼前的GNOSIS ，完全不知如何是好。

時間並不容許SHION繼續思考，GNOSIS已經前來襲擊。一如所料，對於身在虛數領域的GNOSIS ，即使是MIYUKI的新發明M.W.S.亦不能給予絲毫損傷。

「不把實體固著在這世界的話，沒有可能打倒GNOSIS吧……」SHION心想，「再打下去也只是白費氣力，還是先去與大家會合吧！」

可是要突破面前兩隻怪物也不是易事，SHION細心觀察四周，發現前方有兩個被機器吊起的燃料桶，於是心生一計，看準GNOSIS的一點空隙，按下按鈕掉下燃料，一道火牆總算能阻止GNOSIS的追擊。雖然要繞遠道，而且WOGLINDE亦已被GNOSIS佔據，但SHION仍決心突破在路上徘徊的

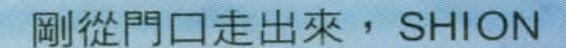




GNOSIS群，與KOS-MOS及ALLEN他們合流……

SHION知道現在的她絕對不能擊倒GNOSIS，一與牠們接觸就準沒救，唯有就地取材，一邊利用四周的東西回避，一邊向KOS-MOS所在的實驗室前進。



剛從門口走出來，SHION發現左方已被GNOSIS封鎖，而右方則有個關閉隔壁的按鈕，於是想也不想就跑到按鈕前。不過SHION的行動很快就被GNOSIS發現，隨即追了上來，SHION來不及按擊，慌忙之下看到右方有度門扉正好開著，二話不說便走進房間中，總算避開了GNOSIS的襲擊。

然而前面的通路亦不是好受，一隻又一隻的GNOSIS正在艦內大肆破壞。先是前面的黃色傢伙，一接近就來勢洶洶的施襲，幸好SHION及時發現右邊的按鈕，立即按下開啟立體電視，成功把GNOSIS的注意引開，就可以繼續前進了。

再往前走到通信室前，發現又有一隻GNOSIS阻擋著去路，SHION嘗試走近一點，豈料那隻怪物立即撲上來，情急之下唯有走進通信室避一避，待牠通過後就可以繼續前進了。

同時在實驗室ー

「不能停止嗎？」ALLEN與一眾研究員仍然未能停止KOS-MOS的異常起動。

「停不了，現在完全不受控制！」

「KOS-MOS正於自律模式起動…」

「等…等等！」ALLEN打斷了研究員的說話，「自律模式不是已經在那件事之後凍結了的嗎？沒有主任的端末是沒有可能解除到的啊！…媽的，竟然在這個時候……」

「難道是對GNOSIS起了反應？」ALLEN終於有所醒悟，現在唯一可倚靠的只有SHION主任，不過因UNP的通常帶受到影響而不能取得聯絡……

ALLEN立刻叫人接通SHION的緊急攜帶電話，就在眾人屏息靜氣，等待SHION接聽時，實驗室的一個角落裡傳來了電話鈴聲……

SHION這個主任也真是不知怎搞的，外出時竟然甚麼都忘了帶，ALLEN也沒她的辦法。這個副主任的工作也蠻辛苦的啦……

「啪！」的一聲，實驗室的電力突然完全停止，四周一時間變得漆黑一片。大家還未搞清楚發生了甚麼事的時候，ALLEN身後的KOS-MOS調整糟發放出耀眼的光芒，調整糟竟然自動打開了！研究員們看到躺在調整糟內的KOS-MOS開動，心情一點也不像原先般的興奮，而卻只有恐懼。「莫非2年前的事情，今天會發生在我們身上？」這個想法同時出現在所有研究員的腦內……

KOS-MOS走出調整糟，利用偵察系統搜索了艦內一會，在探知到SHION的位置及觀察過第一格納庫內的「ZOHAR」後，KOS-MOS張開她鮮紅色的眼睛，慢慢地步向正在不斷顫抖的研究員們……

再次回到通信室ー

SHION成功回避通信室外的GNOSIS後，來





到了第四通路。前方的GNOSIS因被雜物擋住而未能襲擊SHION，然而雜物亦同時使SHION不能前進，她在附近調查了一陣子，發現在上層有個閃亮著的按鈕，有理沒理的就按下了。原來這是開啟下層空氣糟的按鈕，空氣糟把雜物與GNOSIS一起吸到宇宙空間去，SHION終於可以繼續前進。

不過SHION的路途也十分崎嶇，前方又有一輛廢車擋著去路。在左邊的角落裡SHION發現了剛才玩捉迷藏的駕駛員，詢問後得知破碎PLUGIN已送到A.G.W.S.格納庫，於是她立即改道前往左上方的A.G.W.S.格納庫。

在A.G.W.S.格納庫，SHION在售貨員處取得破碎PLUGIN及購買了一點道具後，就可以破壞所有阻著去路的障礙物了。不過要前進總也







沒有這麼容易，通路前方有兩隻GNOSIS已恭候多時，強行突破是不可能的吧。這時SHION看見身後，剛才那位駕駛員的屍體，想起玩捉迷藏時的情形，於是便朝後面的大柱跑，運用那時候的方法，繞著柱子跑一圈，總算能成功逃脫。逃過一劫的SHION心裡一邊向那位駕駛員道謝，一邊收拾心情，往REALIAN調整室前進……

在路口處SHION遇到身受重傷的曹長，他把身旁那扇門的鎖匙交給SHION，並託付她幫忙收集所有SEGMENT ADDRESS內的寶物後就死去了。為了不辜負曹長的期望，SHION決定一定要收集所有SEGMENT ADDRESS，完成手上的SEGMENT FILE……

在仍未被侵佔的REALIAN調整室前通路上，以VIRGIL中尉為首的A.G.W.S.與REALIAN混成部隊已作好一切部署，準備迎擊GNOSIS。

「哼，終於也來了嗎？」VIRGIL一邊從雷達看清GNOSIS的動向，一邊指揮身旁的A.G.W.S.作出戰鬥的準備。

「迷走方式？似乎是單獨的嘛，很值得讚賞耶…」

在VIRGIL也進入迎擊態勢後，通路的前方終於有動靜。然而，從門裡走出來的，並不是甚麼GNOSIS，卻竟然是剛從GNOSIS的追捕中逃出來的SHION！毫不知情的SHION跑著跑著，轉個彎來看到的，是一台台的A.G.W.S.，VIRGIL的部隊一看見有東西在前方走出來，二話不說就一起扣下扳機，子彈一顆接一顆迎面而來，與SHION擦身而過！

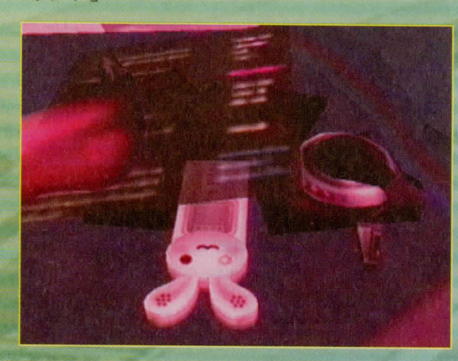
「妳老娘的！在這裡幹啥！？」VIRGIL怒吼道。

SHION好不容易才回過神來，看了看A.G.W.S.手上仍在冒煙的槍口，再看看身後的彈痕，對著VIRGIL的部隊怒罵：「這不是太危險了嗎！被擊中的話會怎樣啊！」

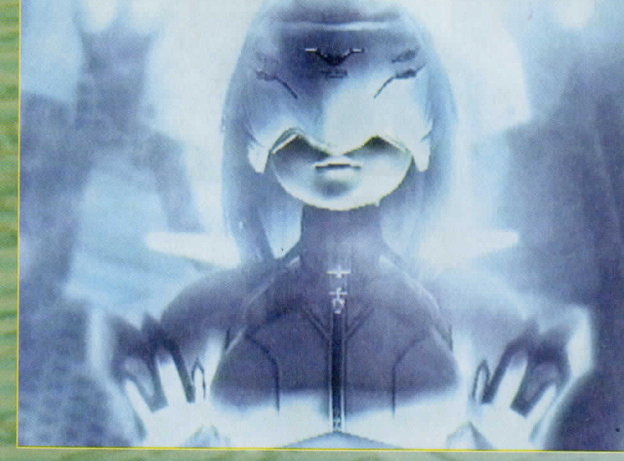
「不是「會怎樣」怎的！走得搖搖擺擺的，我以為妳是GNOSIS啊！」

「我也遇到很多麻煩的事啊！」SHION毫不退讓的跟VIRGIL對罵，「又在途中被GNOSIS襲擊，又搞不清楚方向，這種情況別說過分的事！」

「別開玩笑！」憤怒的VIRGIL竟然把槍口指向SHION，「這艘艦原本不是妳們製造的嗎？！」







然而SHION不但沒有被嚇著，反而輕輕地撥開槍管，對VIRGIL說：「我不是艦船部的，艦的事情我甚麼都不知道！」

SHION一邊呼籲著VIRGIL，一邊繼續向前走。VIRGIL說：「現在是非常態勢耶！怎麼只是民間人的妳會四處游盪？」

「這樣說也沒辦法啊，我實在很擔心KOS-MOS……」

「甚麼？那個KOS-MOS怎的，」VIRGIL打斷SHION的說話，「這種東西以後才說！現在快點進入待避壕，遵從軍隊的指示！」

「可以入的話我也想快點入啊…」SHION看似無視VIRGIL的說話，仍舊向前繼續走。

「那為甚麼不入？」VIRGIL問。

「都說是因為KOS-MOS……」

「別太過份！」

「喂…喂！」在二人仍然糾纏不清之際，其他人已發現真正GNOSIS的蹤影，REALIAN部隊更早已返回自己的位置。

「喂，中尉！」

「甚麼啦！叫得這樣大聲，聽到……甚…甚麼？這是…！」在部下的叫喊下VIRGIL如夢初醒，「喂，那邊！快點遠離牆壁！」

然而VIRGIL剛才只顧與SHION爭吵，發現的時候已經太遲，前方兩台A.G.W.S.在眨眼間已被從牆裡突然閃出來的GNOSIS擊倒！部隊立刻開始還擊，然而由於GNOSIS處於虛數領域，A.G.W.S.的攻擊只是浪費子彈。SHION首次感受到戰鬥的恐怖，不知如何是好，這時後方竟然有隻GNOSIS出現，並向SHION背後猛然撲下！眼看SHION將被擊倒之際，部隊裡一位REALIAN及時救回她一命。

「沒事嗎？」那位REALIAN親切的問道，「只要經過這個區域就可到達格納庫，那裡會有救生艇，可以用來逃生的。」

「那你們怎樣？」SHION問。

「我們會在這裡應戰，所以請快點趁這時間……」

「不、不行啊！要我自己一個人逃走，我做不到啊！我要與大家一起回去！」在這危急關頭，SHION對她最關心的REALIAN們依然不離不棄……

這時候，部隊已被擊至殘缺不全，有一隻GNOSIS走到一台已被破壞的A.G.W.S.上，竟然與它融合起來！而且融合後的GNOSIS，還可以運用A.G.W.S.手上的武器，輕易地就把其他A.G.W.S.擊破！

SHION身邊的REALIAN仍在嘗試說服她逃走：「請妳明白我們被製造出來的目的…」

「不過…」

「別介意，我們是為了這樣而生存的……」

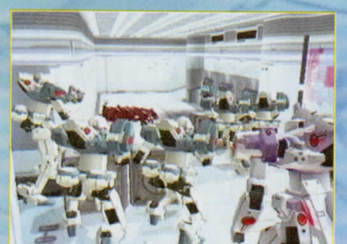
「你……」SHION想到身邊的REALIAN正要去送死，眼裡不禁泛起淚光……





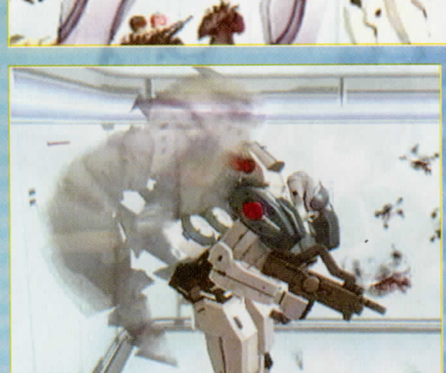






「喂，你在這裡幹啥？！快回到戰線上應戰！」在AG02上的VIRGIL看見那REALIAN只顧與SHION說話，就怒叱起來。

於是那位REALIAN便返回戰鬥，SHION沒辦法，唯有繼續原本的目的，尋找KOS-MOS。





就在開始移動時，SHION發現身邊的屍體上有一條鎖匙，雖然對死去的人不敬，但在這非常時期，有用的東西也得拿出來，於是SHION利用這條鎖匙開啟旁邊的門，取得房裡的A.G.W.S.用武器……

到前面第二個房間記錄低後，SHION終於來到REALIAN調整室前。這時WOGLINDE正遭受猛烈的攻擊，由於戰艦與敵母艦的距離實在太近，因此艦砲完全不能擊出，簡直是處於坐以待斃的局面。

「敵部隊侵入REACTOR ROOM！」

「爐心緊急閉鎖！快派遣補機到小通路！」

「A.G.W.S.損耗率超越70%！」

戰況仍然非常惡劣，艦隊的砲擊對沒有實體的GNOSIS完全起不了作用，反而被GNOSIS的攻擊兩下子就擊毀。

「增援要請怎樣了？」森山艦長對這最壞的情況也緊張起來……

得到艦長的指示，船員立即發出求救信號：「這裡是第117海兵師團所屬，巡洋艦WOGLINDE，現在與GNOSIS交戰中！宙域座標KX417 Y009 Z735，請求緊急增援！重複……」

「艦長！果然是…」

「沒有錯！這些傢伙的目的是那物體……」

正如與ANDREW通信的神秘男人，MARGULIS司令所說，GNOSIS的目的，果然是搶奪那塊金色的東西……

GNOSIS的重擊使艦內發生一陣振動。「左舷論理推進器損傷！F區域發生火災！」WOGLINDE的情況只有不斷惡化，長此下去相信只有被擊沉一途……

「副長在哪裡？」艦長看著空掉的副艦長席喊道，「ANDREW中佐在幹甚麼？！」

在大家都正在拚命逃生的時候，穿上一身宇宙服的ANDREW正向著完全相反的方向狂奔……

「LPS幅輳！所在偵測不能！」

在強橫的GNOSIS面前，連邦軍的A.G.W.S.顯得毫無還擊之力。只是一瞬間，艦隊的最後防衛線就被突破，旗艦WOGLINDE的艦橋遭到直擊……

ANDREW來到第一格納庫，調查隊看來已準備好運送「ZOHAR」的功夫。原來ANDREW想把「ZOHAR」直接送進超空間進行GATE JUMP，但以血肉之軀強行進入超空間，根本與自殺無異，ANDREW的行動受到下屬的大力反對。

然而，ANDREW的忠誠卻比自己的性命還來得重要：「能送到司令那裡就行。還有幾分鐘就進入下一個COLUMN的影響之下，沒時間了，你們快乘上救生艇逃走吧！」

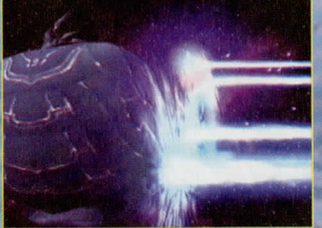
「中佐！外面四處都佈滿了GNOSIS啊！就是脫出了也沒有生存下來的機會！就讓我們與中佐一起……」那個暴力狂少佐說。

「聽著！」ANDREW向部下們說，「比起那東西的甦醒，GNOSIS算得上是甚麼！你們乘上救生艇後，立即在皮下注射8mg的DIG-BETA吧！這樣可暫時進入假死狀態，可以避開那些傢伙的注意。數小時後司令的增援也會來到，你們要生存下去！這樣我也可以確立我的証明。」

「中佐……」

「快點啊！」ANDREW中佐向部下交帶過後，慢慢地步向「ZOHAR」。下屬們為表對ANDREW的敬意，紛紛舉起右手向他敬禮……



在調整室前的VIRGIL隊不斷向GNOSIS發出猛烈的砲火，但卻完全只是在浪費彈藥。此時一隻蟲型的GNOSIS頭部發出一陣閃光……

「氣化彈頭！？不…不妙！」

在VIRGIL的叫聲中，GNOSIS的攻擊產生一陣大爆炸，遠在後方的SHION亦給爆風彈開兩米，身上的CONNECTION GEAR也跌了出來，部隊登時遭到全滅！

僥倖生還的SHION與VIRGIL看到如此慘況也呆了下來。VIRGIL眼見同僚戰死，內心激動不已，同時面對著毫不留情地步步進迫的GNOSIS，亦在絞盡腦汁想辦法阻止。

VIRGIL從A.G.W.S.的監視器中留意到奄奄一息的REALIAN，再看了看SHION，忽然操縱乘機奪取了地上的CONNECTION GEAR……

「你在幹甚麼！」SHION焦急地說。

VIRGIL從駕駛倉裡爬出來，對SHION說：「不用慌嘛，立刻就會還給你啦。」

VIRGIL取過CONNECTION GEAR，不知作了甚麼操作，說道：「那些傢伙是508型吧？」

「那又怎樣啊？」

「大約15年前吧，從米路斯亞歸還那時的事了。我因為某個目的，在戰場上曾經把幾隻這些傢伙拆散了。嗯～想起來也真的有點麻煩呢～，」VIRGIL一邊說著，一邊擺出誇張的姿勢，「因為硬體與軟體雙方都有保護嘛～。」

「保護……中尉，你是把他們的中樞組織……」

「沒錯啦～！很美味耶！」







「太過份了…」

「就在這時，我知道了制御密碼的事啊。那些傢伙也擁有蠻方便的機能嘛。」

「！」

「對啊，我就是要利用這些木偶人形來阻止GNOSIS啊。」VIRGIL得意地說著，「就是這～樣！」

就在VIRGIL按下鍵盤的一刻，躺在地上的REALIAN們一同顯出痛苦的表情，身體出現一陣陣的抽搐……

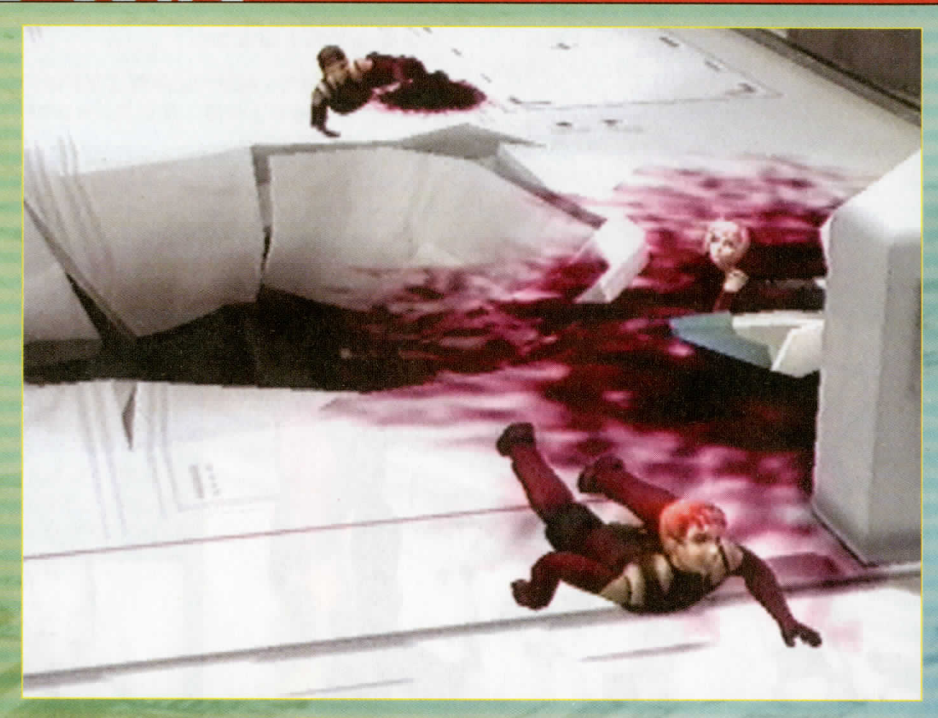
「別這樣！」SHION喊道，「你當他們是甚麼！這明顯是對人權的……」

「…侵害嗎？」VIRGIL又再截斷SHION的說話，「這是平時的事耶。我都知道米路斯亞憲章啊。」

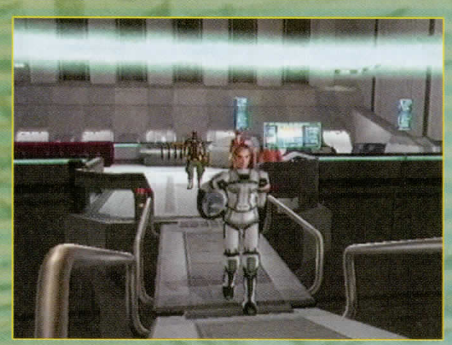
VIRGIL繼續對SHION說：「米路斯亞憲章第四條第十三項，“戰鬥用REALIAN在有事或者在暴走時，作為危機回避的手段，有義務利用遠隔端末抑制其行動，以及設置自爆系統。而這件事的履行與否，是根據現場指揮者的判斷來實行”…是這樣吧？」

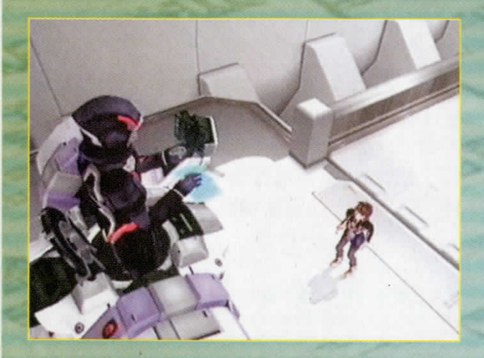
SHION瞪了VIRGIL一眼，回過頭把視線移到REALIAN們的身上。

「而現在就是那個時候，指揮者就是我，」









VIRGIL從駕駛倉站起來說，「“樂團員”就有效地活用吧…」



已受了重傷的REALIAN們慢慢爬向GNOSIS，一邊發出痛苦的呻吟，一邊牢牢地抓著GNOSIS不放……

「不要啊！你沒有停止仔他們生體活動的權利！！」SHION再也看不下去，「更何況是要他們自爆，絕對不可原諒！！」

「那又怎麼樣啊，」VIRGIL漫不經心的反問道，「那我問妳，為甚麼妳又沒有削除這個機能？就算是FACTORY LOAD，妳應該是可以解除的吧？這麼重感情的妳要給與他們自由，只是輕而易舉啊，但妳卻沒有這樣做。為甚麼？」

「這是……社的規約……」SHION開始有點支吾以對。

「對啦，規約啊，」VIRGIL說，「這代表甚麼？妳其實是跟我同樣被束縛著，站在給與那些傢伙那種存在意義的立場啊！不對嗎？」

「我是……」

「這就是造物與被造物的關係啊，不對嗎？那我就給予他們吧，這些傢伙那所謂的存在意義啊！」

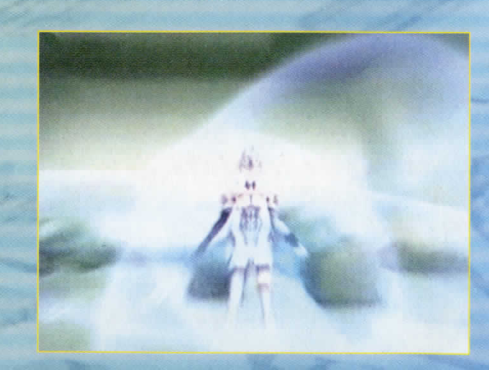
VIRGIL再次按下鍵盤，就在SHION面前發生大爆炸！爆炸的威力連通路也被炸斷，幾隻GNOSIS也跌落通路下的深淵。

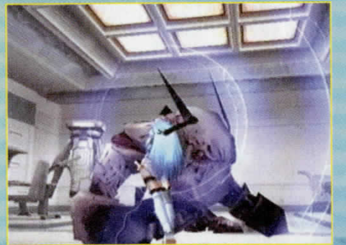
VIRGIL發出一陣奸險的笑聲，但很快又變回凝重的表情，在後面的GNOSIS輕輕一跳，就來到SHION她們的那邊！

「媽的！妳別阻著，快走開！」VIRGIL慌忙地回到A.G.W.S.內應戰，但亦不堪一擊，一下就倒下了。

一隻GNOSIS把SHION迫至牆角，一手把SHION抓起來！SHION的身體漸漸開始白化，GNOSIS亦高舉另一隻手，隨時施以致命一擊！

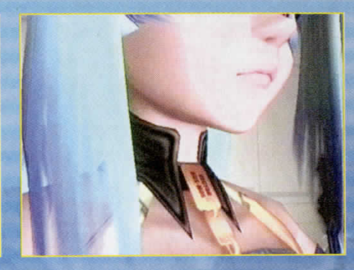
「啊……我……會死嗎……」





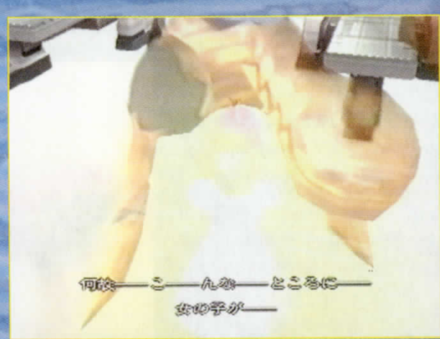













在SHION的腦海裡，逐一浮現出過去的片段，VIRGIL、ALLEN、KELVIN、KOS-MOS、ANDREW中佐、剛才那位REALIAN、還有那名神秘的少女……往事一幕接一幕，在SHION的內心重現……

「為甚麼……在這……這裡………女孩………」那位少女的身影，又再在SHION眼前出現…「在哪裡………見…過……呢……？」

「這裡……很…危險……啊……」SHION以她僅餘的聲音對女孩說，「快…點……逃走……吧………」

「不行呢……說……不出…話啊……」

「不過……沒…所謂啦……反正……我也……要…死了………」

在SHION快要窒息之際，少女的視線突然移



到牆上，SHION跟隨著望向身後的牆壁，一條藍色的光線穿牆而出，直擊GNOSIS抓著SHION的手！受到攻擊的GNOSIS瞬時放下SHION，SHION一邊痛苦地按著喉嚨，一邊凝望著身後，她一直找尋著的KOS-MOS破牆而出！

「主任，沒事嗎？」在KOS-MOS牽制著GNOSIS的時候，ALLEN從牆壁的缺口步出來，走到SHION身邊問道。

「AL…ALLEN！為甚麼會在這？」

「全靠KOS-MOS的幫忙，其他人已經用我們的練習艇先一步脫出了。主任也快點…」

「KOS-MOS？」

KOS-MOS這時戴上頭盔，發動希比特效應，原本刀槍不入的GNOSIS即時全數被實體化！再不是無敵的GNOSIS，可是KOS-MOS表演的時候了。她以華麗的格鬥技，不消一會已把附近的敵人全滅！

KOS-MOS與SHION對望了一會，發現門外已來了新的敵人，於是拿起兩門格靈式機關砲，向GNOSIS群展開一輪狂掃！

消滅所有GNOSIS後，KOS-MOS對SHION說：「SHION，請往第一格納庫走，GNOSIS的目標有99.998%是在格納庫裡保管的物體。我的任務是那個物體的確認、保全，以及你們VECTOR關係者的保護。」

「但我……」

「在格納庫第二層有救生艇，請用它來脫出。」

這時有一隻似曾相識的GNOSIS從天而降，是剛才與A.G.W.S.融合了的怪物！雖然這傢伙看來頗強，不過現在SHION有KOS-MOS這強勁的戰力，還有那個雖然實力不濟但總算幫得上忙的VIRGIL，一於跟牠硬碰吧！戰鬥中SHION運用她的ETHER能力專注回復，其餘二人就不斷發動攻擊。然而在戰鬥中SHION發現怪物會對ETHER系攻擊產生反應，看來若繼續用ETHER攻擊的話會招來致命的反擊，因此她吩咐KOS-MOS只以物理攻擊對付那隻怪物。雖說是與GNOSIS融合，但牠的基礎只是連邦的量產機，憑著KOS-MOS的力量，很快就把這怪物擊倒了。

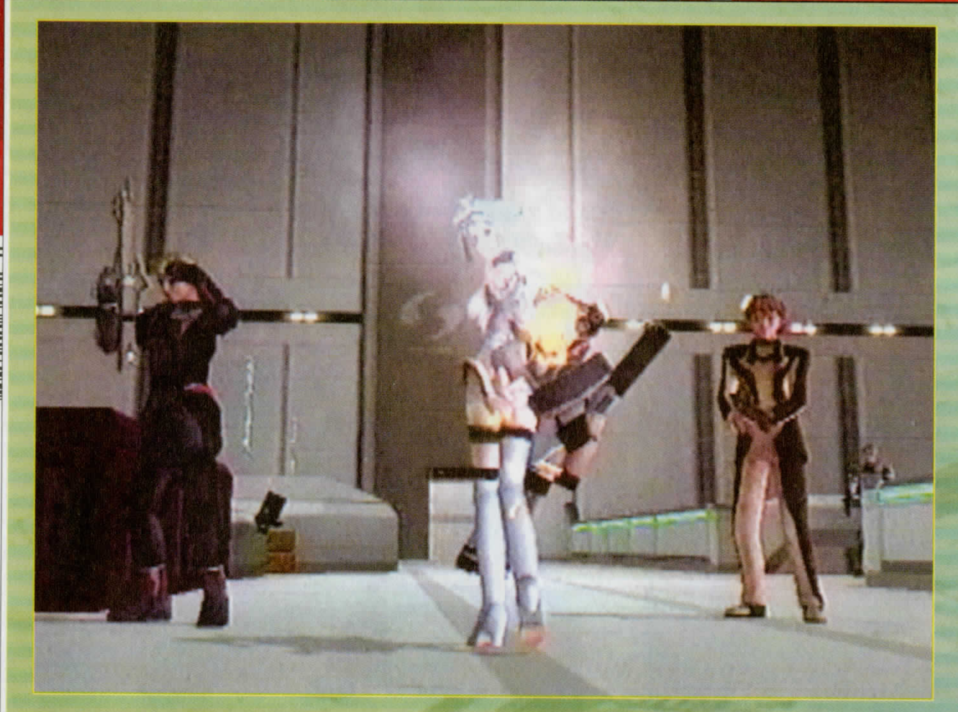
戰鬥過後，KOS-MOS讓SHION她們先行離開，回過頭來GNOSIS已經又再迫近，KOS-MOS舉起手槍，向著調整室的窗戶發射了一下，GNOSIS都隨著破裂的玻璃一起被吸到宇宙空間了。封鎖了真空狀態的調整室，SHION、KOS-MOS、VIRGIL、ALLEN四人一起繼續脫出的路途……











## 脫出



SHION 從 ALLEN 手中得到她專用的 A. G. W. S. VX-10000，戰力頓時大增，還有成為同伴的KOS-MOS，GNOSIS 再也不能構成任何威脅，是反擊的時候了！SHION 決定再環繞 WOGLINDE 走一躺，取回那些寶箱及破壞所有障礙物取得道具。艦內有頗多 TRAP 可以好好運用，剛才差點殺掉SHION那種黃色的 GNOSIS 十分強，不以 TRAP 牽制準會陷入苦戰。在右邊的通路上有三隻圍著一台A.G.W.S.的藍色GNOSIS，看來絕對不好惹，但SHION 發現若不主動接觸的話牠們就不會襲擊，於是小心奕奕地回避過了。

經過一番搜索後，隊伍到達了第一格納庫。格納庫內似乎有一位更早來到的人，就是在「ZOHAR」前的 ANDREW 中佐。

仍未能順利把「ZOHAR」送走的ANDREW嘆道：「我連証明也不能確立到嗎！」

對於追擊SHION 等人的GNOSIS，ANDREW 感到有點詫異，但更為使他驚訝的，卻是從後步入格納庫的KOS-MOS……

「甦醒了……嗎……」

眾人手上的槍械仍在不斷地冒出火花，VIRGIL更是殺得性起。SHION也在槍架中取出步槍，加入掃射的行列。然而 GNOSIS 好像是殺之不盡似的，一隻接著一隻，已從格納庫的入口逐漸進佔。在所有人都專注於對付眼前的怪物時，兩隻 GNOSIS 從天而降，就落在SHION的背後！由於事出突然，SHION也來不及反應，卻是VIRGIL 轉過身來開火，阻止牠們向SHION 施襲。KOS-MOS 為了保護SHION，也把手上的格靈砲移向背後的敵人，但VIRGIL 實在興奮得有點過份，在跳來跳去的，阻礙著KOS-MOS 的攻擊，KOS-MOS 嘗試了一會都不能避開 VIRGIL，二話不說就扣下扳機，格納庫中傳出一陣格靈砲發出的槍聲……

在KOS-MOS 的攻擊下，VIRGIL 的背部頓時成了蜂巢，這刻在他眼裡閃過一個少年的影子，就與GNOSIS一起倒在血泊之中。KOS-MOS的行動令SHION感到愕然，跪在地上呆了半晌。KOS-MOS 上前對SHION 說：「這艘艦將會沉沒，請快點脫出。」

「等一等，KOS-MOS 。」SHION 向正步往ZOHAR 的KOS-MOS 說。

「KOS-MOS，妳知道妳自己剛剛做了甚麼嗎…？」SHION 問道，態度也顯得十分凝重……

「我被給予的任務，是保護妳們VECTOR的關係者，我並沒有收到連軍方的關係者也要保護的指示。」

「別說謊謬的事！就算這樣妳都不可以殺人的啊！為甚麼妳要殺死VIRGIL中尉？以妳的力量即使不犧牲他也可以……」

「那時候VIRGIL 中尉身處我的射擊軸線上，」KOS-MOS 冷冷的道，「如果我撇開射擊軸而直接繞到妳的護衛的話，十二時方向的邀擊戰力會暫時性降低至30% 以下。然而相反地，中尉的死亡帶來的戰力低下則不足0.2%。我只是為了讓妳生還而作出比較確實的選擇罷了。」

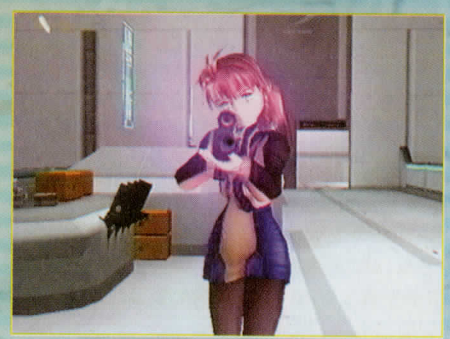
「另外，救生艇只可容納二人，」KOS-MOS 繼續以她毫無感情的聲線解釋著，「誰與誰可優先乘搭相信非常清楚。」

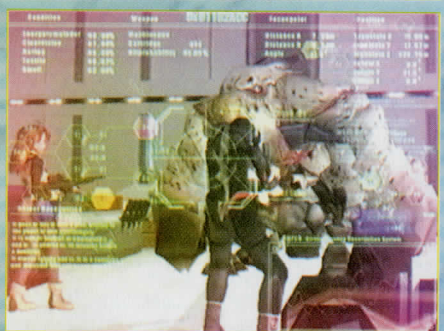
「怎可這樣的……妳太過份了！妳沒有良心的嗎？」

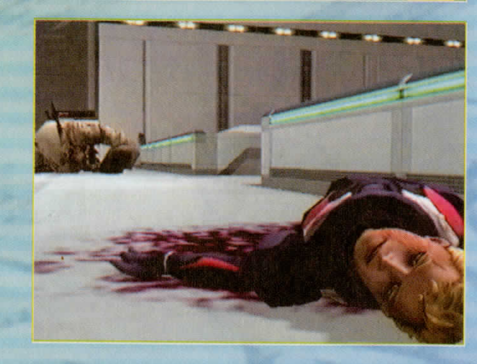
「SHION，」KOS-MOS 答道，「我並不是人類，只是兵器而已。這個妳應該是最清楚的。」

SHION 仍然未能冷靜下來，KOS-MOS 卻繼續說：「怎麼樣？乘還是不乘？如果妳有哀悼他的心的話，妳應該選擇生存下去。不是的話，他的死就會變得沒有價值了啊。」

KOS-MOS說完後，走到ZOHAR 前觀察了一下，這時竟然有一隻大型 GNOSIS 出現，戰鬥立刻展開！面對這體型龐大的敵人，

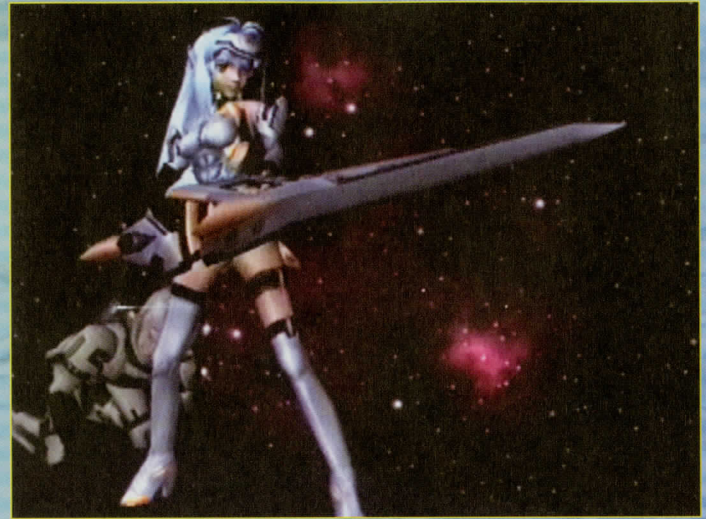












SHION立刻乘上A.G.W.S.。BOSS身邊兩隻小型GNOSIS十分礙事，於是二人先幹掉牠們。大怪物的攻擊雖然是全體屬性，但攻擊力不高，對SHION毫無威脅，KOS-MOS適當使用回復道具也沒有問題。戰鬥後期BOSS好像有異樣，二人見狀立刻進行防御，下一回合一如所料發出衝擊波，幸好成功防御令損傷大為減少。不一會後，那巨大GNOSIS就被擊倒了。

戰鬥過後KOS-MOS發現四周已佈滿飛行型的GNOSIS，雖然她盡力殲敵，不過敵人數量實在太多，KOS-MOS耗盡子彈也未能成功阻止GNOSIS把ZOHAR奪走……

WOGLINDE終告沉沒，眾人總算成功脫出。GNOSIS群在接收了ZOHAR後，開始逐一撤離該區域。

「是，對象物並不是原物。」KOS-MOS正不知跟誰在通信，「是，是模擬物……了解。MARKING後盡快離開這宙域，依照當初的計劃前往第二米路斯亞。」

就在GNOSIS群準備進入超空間之時，KOS-MOS裝備上線性砲DRAGON SKULL，向GNOSIS擊出一發，但攻擊並沒有命中，只是飛進了超空間中—KOS-MOS的攻擊並非要擊破GNOSIS，而是為了調查GNOSIS群的行蹤。

就這樣，GNOSIS已全數撤退，而KOS-MOS、救生艇上的SHION與ALLEN、以及像隻蟾蜍般粘在救生艇上的ANDREW，就成為了宇宙中的漂流者……

## ELSA

在激戰剛剛完結的宙域，有一艘白色的艦船經過……

「全滅……這傢伙幹得也蠻華麗嘛……」

「甚麼也沒剩啊。」

「喂！TONNY，連邦的船還有多久才來到？」

「嗯……最後的求救信號是在30分鐘前發出的，怎樣早也要3小時後才能到達這裡呢。」船上那位叫TONNY的操舵手說，「附近也沒有船隻嘛……怎樣，HAMMER？」

「在這裡半徑5000光年範圍內的船只有我們而已啊。」領航員HAMMER答道。

「好！那就夠了。可賣得的東西全給我場搬進來！」那個應該是船長的男人說。

「船長，就是向GAIGNUN老闆借貸的還款限期快到，這東西會不會有點不妙耶？被連警抓著的話十年可逃不掉啦……」

「這是"如果被抓著"的事吧？」船長說，「在這種邊境地方哪裡來個連警巡邏啦？」

「也不用發這種死人財啦，覺不覺得我們有點像宇宙熊貓、胡狼或者鬣狗似的……」

「這是啥比喻！」HAMMER話未說完，船長的腳已踏到他頭上，「全部都是已絕種的動物耶！我們是改善宇宙環境的再生屋，叫再生屋啊！」

「再生屋的兼職不是剛被GAIGNUN老闆禁止了的嗎？還說這會影響到FOUNDATION的形象……噢，三時方向發現大破的戰艦！」一下子就來個180度轉變的TONNY說。

「做得好啊，TONNY！盜聽了U.M.N.的非常帶也是值得的呢。快往那邊去！」

「果然是禿鷹嘛……」

「光譜完全吻合，碘水晶的光啊。」HAMMER經過分析後說。

「好！先把這個拿到手吧。」

TONNY集中精神觀察了良久，看見在前方的竟然是一個人！他立刻大叫：「嗚哇！甚麼水晶啦，你這個蠢材！這是屍體來啊！」

然而，十分明顯，這個在宇宙空間飄浮著的，正是剛才保護SHION從WOGLINDE脫出的KOS-MOS……

「這…這個十分平常吧，這裡是戰場啊！」

船長雖然是這樣說，但他的說話中也帶點顫抖……

「也不是甚麼罕見的事…別浪費燃料，沒所謂啦，把它彈開！」

「開…開玩笑吧？已死去的婆婆教過我要尊敬祖先啊！這種事還是船長來幹啦…」TONNY說。

「蠢材！那是甚麼？你的爺爺還是啥啦？別再說三道四的，快前進！」

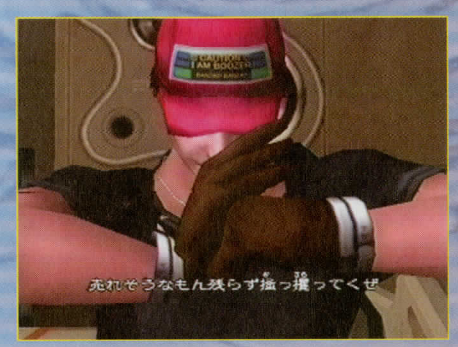
「又來了！船長你老是把這些討厭的事全部推給我們……」

TONNY說著說著，KOS-MOS原來已經飄到這邊，還卡在船的窗框上……

「這蠢材！你在搞啥，卡住了耶！早叫你彈開啦，快點弄走它！」

「哎，這條死屍好像是個女孩子啊！」HAMMER說，「還是蠻漂亮的，嘻嘻嘻……」

「你在嘻嘻嘻甚麼啊！這個變態……」船長罵道，不過還真的頗變態嘛，「死屍有分漂亮不漂亮嗎？！」





「沒錯啦，還是主動走過來的，不能認識她是有點可惜呢……」TONNY附和說。

就在這時KOS-MOS突然動起來，把船上的三人嚇個半死……

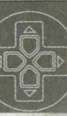
「請開啟通信回線，我有說話想跟你們說。」KOS-MOS向三人說。

「死……死屍在說話啊…！」HAMMER明顯被嚇著了，還未回過神來……

「蠢材！看清楚一點啦，這不是屍體……」

「南無阿彌陀佛…南無阿彌陀佛……唉？」看





來TONNY比HAMMER還來得嚴重……

「應該是REALIAN或者改造人吧。」船長說。

「不…不過我沒有聽過有REALIAN可以在真空中活動啊！」

「那…或者是軍的機械人怎的吧？甚麼也好，快點開啟回線！」

通信回線開啟後，MATHEWS船長對KOS-MOS說：「我是不定期客貨船『ELSA』的船長，MATHEWS。剛才收到妳們的求救信









號，因為偶然地剛好在本船的進路附近，我們正想前往救助……」

「救…救助？！」HAMMER還未說完，MATHEWS的腳又伸到他的頭上，看來這艘船的座位對領航員有點兒那個……

「嗯，有甚麼我們可以協力的事呢？」MATHEWS問KOS-MOS。

「真的要救助嗎？」HAMMER輕聲地問，「那兼職那邊怎麼辦？」

「蠢材！就是要在在救助的時候順道趁機幹啊！這種慘狀也沒有人能生還的啦……」

「單刀直入的說，請立刻往第二米路斯亞的方向進行GATE JUMP。」KOS-MOS提出她的要求。

「下？姐姐仔，夢話就留在床上說耶！這邊的工作還未完成啊，怎能這樣就走？還有啦，第二米路斯亞這麼遠，妳知道要多少錢嗎？」

「不用擔心，使用U.M.N.GATE的費用會由我們支付。」

「這樣說叫我怎樣相信啊？即使是真的，這邊的工作預定也擠得滿滿的，沒有這樣的時間啦……」

「這邊也沒有時間，如果不遵從指示的話，我就破壞這個窗戶。」KOS-MOS帶點威迫的說。

「哼！做到的話妳就即管做！這艘ELSA的窗戶，是有可抵禦直徑6mm的碎石直擊的能耐耶！就憑姐姐仔妳那軟弱無力的拳頭，可以做到甚麼……」

MATHEWS話未說完，KOS-MOS的一拳已把玻璃擊碎……

她繼續說：「之後一擊就可破壞這窗。看你們應該沒有穿著宇宙服，這是『善意』的提議。我可以就這樣把你們拋出宇宙，然後把這船佔據的啊。」

二人對峙了一會，正當KOS-MOS準備擊出第二拳時，MATHEWS終於大叫：「好啦！！去啦，去啦……」

「一開始就老實地這樣做的話，就不用浪費掉1分45秒的時間了。」KOS-MOS說，「現在就乘上你們的船，請開啟載貨口。」

「了……了解啦……」MATHEWS一邊對KOS-MOS說著，一邊向TONNY打暗號。

「還有……」KOS-MOS說，「不要想著把船急加速來甩掉我，我會把推進器甚至整艘船破壞啊。」

正有此意的TONNY剛抓上操縱桿，一聽到KOS-MOS此話慌忙地把手縮回來……

「被完全識破了呢……」HAMMER嘆道。

KOS-MOS取回她的調整糟後，就乘上了ELSA……

在KOS-MOS登船後，ELSA又收到通信。

「生還者嗎？」MATHEWS問。

「是吧？現在就開SPEAKER……」

在HAMMER接收到通信後，傳來了ALLEN的聲音……

「對不起～～！有人嗎～～？」

MATHEWS登時感到脫力……

「甚麼人也行啦，聽到這通信就救救我們吧～～！」

「主任也出句聲嘛……」ALLEN一邊求救，一邊對前面的SHION說。

「不用啦，很快就會有救援的啦，」SHION說，「KOS-MOS……她到底去了哪裡……？」

「不知道啦，但現在要先顧好自己！GNOSIS又不知還在不在……」

「現在不是這種時候！不快點回收KOS-MOS的話……」SHION把KOS-MOS看得比自己還來得重要呢……

「救助要緊啊！唉……早知變成這樣就跟其他人一起先走啦……他們還在附近嗎…喂～！」

「真不敢相信！發生了那樣的事，為甚麼你還可以這麼精神？」SHION說……

「這…我也受到很大打擊的啊！」

然而，二人的對話完全收進了ELSA上眾人的耳裡……

「主任這樣說也對我造成好大打擊啊！主任竟然把我視作冷徹的人型機械……」

「沒有人這樣說吧……」




「啊！主任真是把我當成人型機械……」

「這是啥來的？」聽著這鬧劇的MATHEWS問道。

這時KOS-MOS上前開啟了通信，對SHION說：「SHION，」

「KOS-MOS？是KOS-MOS吧？妳現在在哪裡啊？！」

「我在一艘剛路過附近的民間船中。請暫時維持在這個狀態，連邦的救助艇很快就會來到。」

「暫時？KOS-MOS，妳想幹甚麼？」SHION問KOS-MOS。

「我會乘坐這艘船前往第二米路斯亞，這是本社的指示。」

「等…等等！那我們怎麼辦？」ALLEN急道，

「十分可惜，我並沒有收到對你們的指示，因



此以現狀為優先。」

「這豈不是說我們要在這裡呆等嗎？」ALLEN說道，「在這種邊境的暗礁空域，可不能保證會有連邦的救助艇來啊！如果沒有的話我們可會在這裡餓死的！」

「在這之前會因耗盡酸素導致窒息而死吧，大約在 46 小時後。」

「甚麼嘛……窒息！？」ALLEN 的反應慢了何止半拍……

「沒錯，不過在15小時內救助艇到達的確率有96% ，應該會在此之前得救的，雖則不能絕對肯定。」

「不行！不能讓妳一人獨自行動的。」SHION 這時插進來說，「我要妳那邊收容我們！」

「沒有時間了，現在就切斷通信。請保重，SHION 、ALLEN 。」

KOS-MOS 正想無視SHION 的時候，SHION 帶點恐嚇的語氣說：「如果不收容我們的話，我現在就打開艇的閘門！」

SHION 的手已放到按鈕之上，同艇上的ALLEN 慌忙阻止，卻被SHION 反罵：「ALLEN 你給我住口！」

她接著對KOS-MOS說：「妳知道我轉動這按鈕會有甚麼後果吧？妳也會有麻煩的啊，妳不是要確保我們生還的嗎？」

KOS-MOS 並不相信SHION 會這樣做，正準備離開時，SHION 猛然轉動按鈕，艇內的警報聲立刻響起！

「就救救她們好嗎？」一名少年從KOS-MOS身後的門口進入艦橋說，「她好像是認真的啊。」

「啊，CHAOS 。睡醒了嗎？」MATHEWS 對少年說。

「這麼嘈吵誰也會醒來吧。」CHAOS 道。




KOS-MOS 觀察了CHAOS 一會，CHAOS 走到她面前，拍了拍她膊頭說：「好嗎？」

二人沉默了數秒後，CHAOS 向MATHEWS道：「她也沒有異議了，之後只是船長的判斷……怎麼樣？我都求求你吧。」

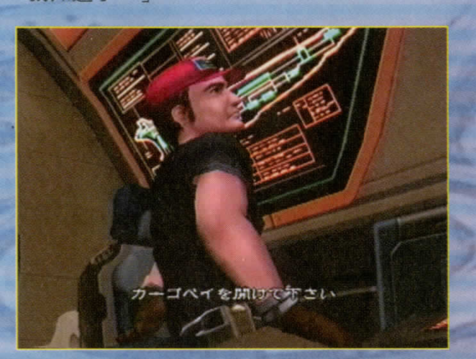
「既然你這樣說，這邊也沒有問題啦……」

就這樣，從 WOGLINDE 脫出的SHION 等人登上了ELSA ，開始漫長的旅程……

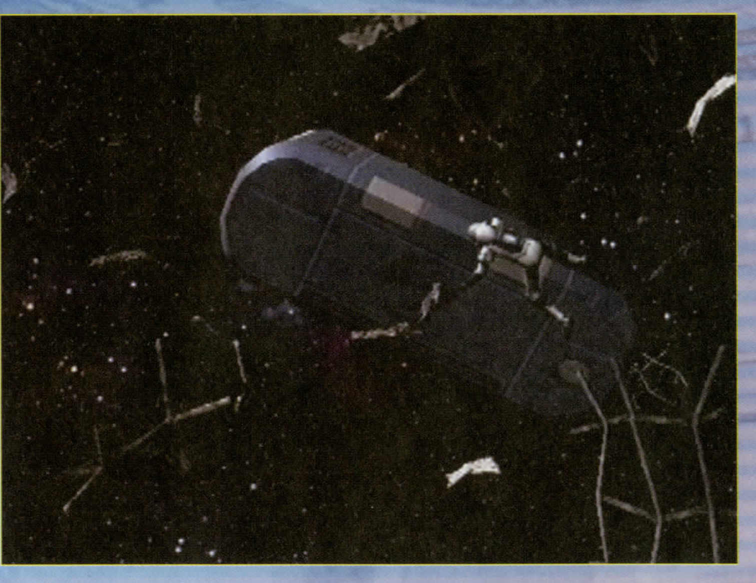
在ELSA 的艦橋裡，眾人互相打過招呼，SHION 向MATHEWS 船長作出道謝。MATHEWS 對SHION 說：「要道謝的應該是向CHAOS說才對啦。因為我們也得到這傢伙多次相救，他的依賴是不能拒絕的啊。」

SHION 向CHAOS 說了一番感謝的說話後，開始跟KOS-MOS算帳，並不斷詢問本社有甚




麼指示。然而KOS-MOS 完全沒有理會SHION ，向MATHEWS 借了個地方補充能源後，對SHION 說：「SHION ，感應器的狀態有點不佳，在到達目的地前請幫我調整一下。」



「為…為甚麼要我做……？」

「這是妳的工作吧？拜託了，SHION 。」說完話後，KOS-MOS 便步出艦橋……

SHION 因KOS-MOS 的事正不停向ELSA 的人們賠不是，CHAOS 卻這樣對她說：「我覺得很開心啊。人多了，這艘船也熱鬧起來呢！」

或者是ELSA沒有女孩的關係吧，TONNY走到SHION 身邊，又這又那怎的，花言巧語，看得 ALLEN 差點爆血管……

「別這樣啦，TONNY……」MATHEWS 船長說，「不過啦，說到女孩，這邊的姐姐仔就不在話下，但那個可不是人類，是戰鬥機械耶……」

「是吧……」CHAOS 說道，「但在我眼裡她與一般人也沒有分別呢……」

SHION 她們談妥後，到 ANDREW 中佐與船長傾談有關目的地的事。不過在談話間，窗外突然出現一隻GNOSIS！原來還有未離開的GNOSIS ，而且還穿過玻璃進入了艦橋！眾人均沒有戰鬥的準備，因此顯得驚慌失措。ANDREW總算是個軍人，很快就冷靜下來，拔出配槍攻擊，但對GNOSIS 卻毫無作用。這邊GNOSIS 一手把 ANDREW 抓住，ANDREW 的身體隨即開始白化！

「CHAOS！」船長大叫，

「我知道了。」

CHAOS 回應後，走到GNOSIS 前面，當GNOSIS 揮動另一隻手向CHAOS 攻擊時，CHAOS把手一伸，GNOSIS的動作立刻停了下來！CHAOS 伸出右手，只是接觸了GNOSIS 一下，牠的身體竟然開始逐漸消失！不消一會，船內的GNOSIS 已消失得無影無蹤！

「這就是我們得到多番相救的其中一個原因啦。」SHION 與ALLEN 完全不能相信剛剛映在二人眼裡的情景，MATHEWS 這樣跟二人說。

「這是怎樣做到的？竟然有人可以令GNOSIS消失掉……」SHION 驚訝地問。

「有人精於畫畫的話，亦會有人擅長跑步。」CHAOS 解釋著，「HAMMER 身為領航員技術十分超卓，網路的知識也十分豐富；TONNY的操船技術宇宙第一，可說是無出其右……雖則是自稱；船長呢……船長的借貸金額之多可是無人能及…」

「嗯、嗯……哎？這是啥啦？」MATHEWS船長的反應看來也頗遲鈍的……

「在任何人第上，都可以找到一個把自己定義出來的東西的啊，」CHAOS 繼續說，「SHION，妳的定義又是甚麼呢？而我也是這樣，只是這樣而已。」

「嗯……對呢！就是這樣一回事！你這樣說，我也好像有點明白了……」

「就是這樣一回事……這是啥回事啦？主任這樣就可以接受了嗎？那可是 GNOSIS 啊，GNOSIS！」只有 ALLEN 不能接受這個解釋，然而，這個理由又好像真的有點兒戲……（|||）

「好了，船長，在被丟到宇宙前要快點趕往目的地才行呢。那女孩在這方面可是頗為冷漠的嘛。」

MATHEWS 船長因為此事而破壞了他準備完成工作後去看演唱會的計劃而感到有點不快，在一輪騷動後ELSA 終於起行，向第二米路斯亞進發。

MATHEWS：「今日是凶日耶……」

VECTOR 本社－

一名身份不明的男人，正在向VECTOR社的最高領導者作出報告：「WILHELM大人，這是KOS-MOS 的報告，SHION UZUKI 與 ALLEN RICHERY 兩人已經跟KOS-MOS 同行。考慮到正有船藉不明艦接近交戰區域，這算是較為幸運……」

「嗯，假如這對她構成威脅，KOS-MOS會作出保護，是這樣吧。」WILHELM 說。

「是，那就設為最優先的命令。」

「總而言之，收回KOS-MOS 是賢明的選擇吧。再也沒有必要為軍隊或者他們服務了，反正線之乙女的數據也集齊了呢。所有的事象都依照著這個秩序的羅針盤的指示發展著，現在就只有收集好必要的因子，等待另一個的覺醒吧……」




## 潛入

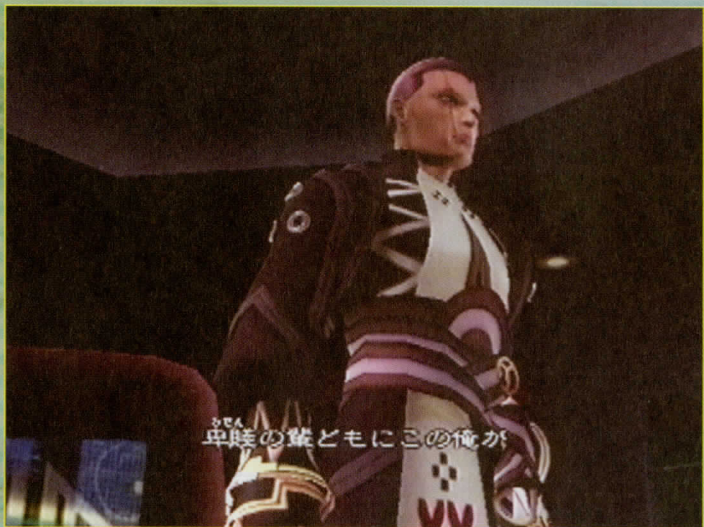
在宇宙的某處，一個星球忽然發出強烈的光芒，在一瞬間竟然完全消失……



這事件的經過完全映在MARGULIS的眼裡，這位ANDREW的上司正身處一個某機關的司令室中。

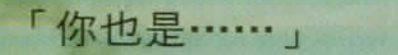
「大約15億，不是小數目吧？」MARGULIS 對身旁的女性副官說。

「是無辜的人民啊！這不是我們最應該尊重的東西嗎？」




「尊重？別跟我來這套。沒錯實驗是失敗了，但回收模擬物的方面已經有所行動。有必要時即使要用到原物也沒所謂，只要在得到結果前不斷重複就可以了。」

副官聽到這種非人的說話，心裡顯然覺得不好受。MARGULIS 對她說：「妳的樣子告訴我妳的良心忍耐不到呢。那妳大可以把所有事情公開，然後等待斷罪不就行了嗎？」



「你也是……」

「要我給那些卑賤的人？別說笑！站上施下斷罪之處的人是我們啊！PELLEGRI，難道妳已經忘記了這十四年間我們目的嗎？」

PELLEGRI 沉默了下來。

這時士兵報告WOGLINDE 的事，ZOHAR 奪取失敗，並已落入GNOSIS 手中。

「傳達給474特務艦隊，有實行PLAN 31 的可能性，在別的命令下達前於該宙域待機。」MARGULIS 得悉事情後下達這樣的命令……

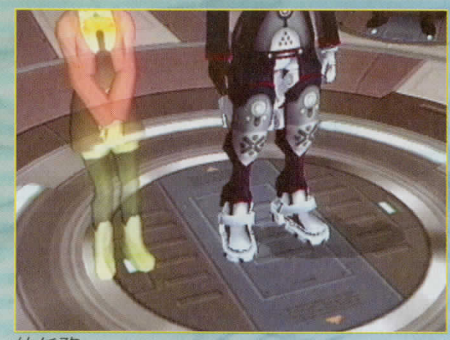
星團連邦主星－第五艾路沙林

在軌道塔裡，有數位地位看來頗高的人正在開會。

「那個男人是怎麼樣的人呢？」

「前連邦警察隊的特殊部隊隊員，是反恐怖的專門，雖則這是百多年以前的事……」

「現在是以獻體改造人的身份，執行各式各樣



的任務。」

「改造人？蠻古典的嘛？」

「把死去的人類蘇生，然後再利用的時代遺物啊。因為那時還未有用完即棄的REALIAN呢。」

「哼，經歷還很壯大耶……」

「聽聞他經常請求執行成功率低的任務。」

「怪人嗎？還是戰鬥狂熱者？」

「在精神鑑定上是正常的，亦好像沒有殺人嗜好。」

「唔，隨著科學的發展，很多醫療機關都排著

## 普諾利瑪

BOSS 2
BOSS 1

1. スコープ
2. EPドラッグS x2
3. ゼータジスト x2
4. スネークハンター
5. DECODER NO.11
6. 女神の盾 x2
7. ローズジストS
8. 100G
9. ゼータジスト
10. アクアジストS
11. スペーステント
12. MASTER KEY
13. ボーグマンS
14. アクアジスト
15. ローズジスト x2
16. EPドラッグZ
17. アクアジスト
18. ゼータジスト
19. ローズジストS
20. スペーステント x2
21. アクアジスト x8
22. SEGMENT ADDRESS NO.4

△ SAVE POINT

**ENEMY**

| NAME | HP | WEAK | EXP | GOLD | T.PT | E.PT | S.PT | ITEM | RARE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| U-TIC兵士 | 90 | 炎 | 30 | 40 | 2 | 2 | 2 | アクアジスト | アクアジストS |
| U-TIC兵士 | 120 | 炎 | 40 | 80 | 2 | 2 | 2 | ケルバージスト | / |
| セイバークラブ | 160 | 雷 | 50 | 0 | 4 | 0 | 4 | 鐵クズ | / |
| メルクリオ | 640 | / | 150 | 200 | 10 | 4 | 6 | / | アクアジストS |
| ガーディスM1 | 350 | 雷 | 350 | 0 | 10 | 0 | 8 | / | アクアジストS |
| ガーディスF10 | 60 | 雷 | 36 | 0 | 2 | 0 | 2 | / | / |
| イシュハリオト | 100 | 炎 | 30 | 40 | 2 | 2 | 2 | アクアジスト | アクアジストS |

**BOSS 1**

| NAME | HP | WEAK | EXP | GOLD | T.PT | E.PT | S.PT | ITEM | RARE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ツオルフォ | 820 | / | 200 | 200 | 22 | 50 | 16 | / | / |
| メルクリオ | 640 | / | 150 | 200 | 8 | 10 | 6 | / | / |

**BOSS 2**

| NAME | HP | WEAK | EXP | GOLD | T.PT | E.PT | S.PT | ITEM | RARE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| マーグリス | 820 | / | 2400 | 3000 | 58 | 60 | 26 | パープルリング | レッドリング |





藥物棚的數世紀，但現在仍未起作用的就是精神科醫啊。為了生存下來滿口的屁道理可不能信任呢。」

「任務成功率非常高，推薦也可以理解的。」

這時一名滿身都有點機械的男人從會議室的升降機上來，他應該就是那個執行任務的改造人……

「你就是ZIGGURAT 8嗎？」

「在T.C.4667年死亡後，依照本人的遺志獻體，ZIGGURAT INDUSTRY製……」

「沒錯。」ZIGGURAT 8答。

「今次的事已聽過了嗎？」

「不。」

「不久之前，收到一個武裝組織出現復活先兆的情報，是十四年前引起那件事的組織。」

「U-TIC機關……」

「嗯，從我們由獨自途徑得到的情報，判明了那個U-TIC機關潛伏的場所。」

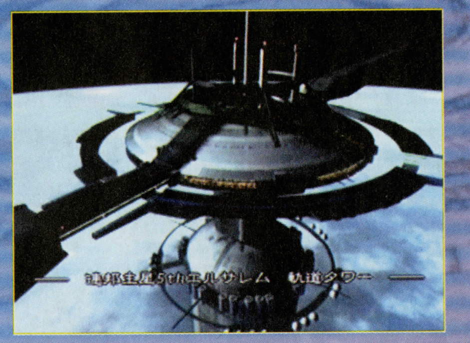
眾人一同望向螢幕，螢幕裡顯示出一個小惑星……

「從舊世紀開始已經運作，看來應是古代宗教的禮拜堂，在放棄後直至現在的數個世紀均是無人的。」

「要我潛入這裡收集情報？」ZIGGURAT 8問。

「這種事交給諜報部就行了。」

「簡單的說，我們要你在那裡救出一個人，然




後盡快把他送往指定的地方。不過正確來說應該是物件……」

「請簡潔一點好嗎？」

ZIGGURAT 8的說話引來一位女性的笑聲。那位女性的笑聲停止後，再次開啟螢幕，這時螢幕上顯示的，是一個女孩子的模樣。

「小孩……是民間人嗎？」ZIGGURAT 8問道。

「是REALIAN啊，百式REALIAN。你都聽過吧？」

「百式……為了對GNOSIS用而特別製造的觀測用REALIAN。我也聽過這傳聞，但想不到原來是幼體擬裝。」ZIGGURAT 8答。

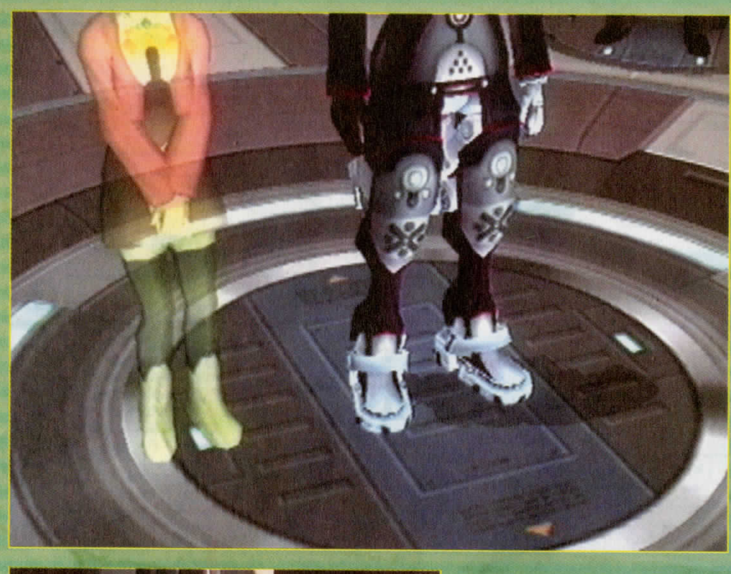
「第一次看到實物呢？」

「對。不過，VECTOR社不是已經開始了量產體勢了嗎？」

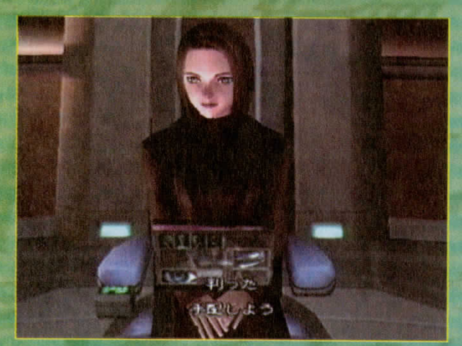
「這是試作型啊，是所有百式觀測器的雛形。」

「即是說，這名少女的確保是最優先的目的呢。」

「沒錯，怎麼樣？接受這個任務嗎？」







「獻禮改造人並沒有人權，我沒有拒絕的權利。有關必要的武器與物資，我會在分析狀況後提出。然而，在報酬方面，我可以提出一個要求嗎？」ZIGGURAT 8 說道。

「即管說吧。」

「我希望在歸還後可以把殘留在我的生體腦裡，生前的記憶斷片除去。」

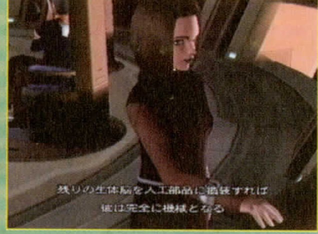
「可以是可以，不過你這種舊式可不能擔保可以完全除去啊。」

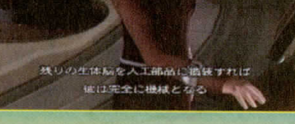
「能夠換上人工部件就足夠了。」

「奇怪的要求呢。」二人談判時，另一位會議成員插嘴道，「在今時今日連REALIAN 也主張人權，竟然還有想變成機械的人類啊……知道了，我們會幫你安排的。」

「詳細情況就容後，JULI MIZRAHI 博士會為你解說……」

ZIGGURAT 8離開會議室後，JULI MIZRAHI 博士說：「原來如此，他不是殉職者呢，死因是自殺啊。」








「自殺？！可以把百式委託給這樣的男人嗎？萬一出現自滅傾向的話怎麼辦？」

「不用擔心，他裝設有禁止自傷行為與放棄任務的安全裝置。」JULI 答道，「他背著自己的意向生存了下來。把剩餘的生體腦換上人工部件後，他就會正式成為機械。這時他就可以合法的死亡呢……」

在普諾利瑪的牢房，MARGULIS 步進囚禁著百式REALIAN 的囚室。

「心情怎樣？百式REALIAN 。」

MARGULIS 看了看桌上沒有動過的飯菜，向她說：「不滿這裡的料理嗎？REALIAN 也要補給吧。」

百式REALIAN並沒有作出回應，MARGULIS繼續說：「連回答也不能，造得這樣差勁的嗎？連邦的百式REALIAN 是……」

「這個名字，不喜歡！」百式終於開口說話。

「原來如此，失禮了。那妳想我怎樣稱呼妳？百式REALIAN 小姐。」

「我不想不知是誰的人叫我的名字。你想帶我到那裡去？」百式以強硬的態度問。

「這不是妳可以知道的東西呢。」

「我會變成怎樣？」

「妳對我們有用呢。機械的命運就是被人利用，之後的事就只有神知道。是這樣說嗎？不過這是妳們的神存在的話吧……」

「我除了找出GNOSIS外甚麼也做不到！我不會對你們有用！」

「是吧？但妳的這裡可有用啊。」MARGULIS 指著自己的頭說。

「我們有事要找在妳這裡之中的男人啊。」

MARGULIS 的說話令百式開始感到恐懼，到底她的腦裡有甚麼？MARGULIS 對她說：「別理這麼多，給妳生存的時間就生存下去吧。『他』很快就會來到。」

MARGULIS 說完後就慢慢步出囚室。剩下來的百式靜靜的道：「媽媽……我想回研究所……」

46 小時後ー

在小惑星普諾利瑪，一艘剛著陸的運輸艇中隱藏著 ZIGGURAT 8 的影子。身穿光學迷彩的 ZIGGURAT 8 輕易地瞞騙過守衛，緊隨著兩名從艇上出來的U-TIC 兵，成功潛入普諾利瑪。光學迷彩使所有兵士都沒有察覺到 ZIGGURAT 8 的存在，他在港口附近搜索了一會，找到一艘可作逃走之用的艇，然後在入口處安放了炸藥，就正式開始潛入基地的行動。在基地入口的通路前，ZIGGURAT 8 的迷彩衣突然發生故障，這時他回想起與 JULI MIZRAHI 博士的一段對話……

「原來如此，U-TIC 機關的始創人在那個百式 REALIAN 裡遺下了膨大的研究數據嗎……」ZIGGURAT 8 說。

「沒錯，甚至是關乎人類存亡的程度呢。」

「妳與始創人的關係是…？」

「U-TIC 機關的始創人，同樣是那孩子，百式 REALIAN 的提倡者。JOACHIM MIZRAHI……因為沈溺於科學而偏離了人道的狂人啊。」

「你好像有甚麼想說呢……」ZIGGURAT 8 沉默了一會，JULI 博士對他說，「沒錯，就如你所料，他是我的前夫啊。你想知道一個跟虐殺者結婚的女人的人生嗎？」

「不…」ZIGGURAT 8 說。

「總而言之，明顯地那夥人都是在打這些數據的主意。剩下來的時間也不多了呢……」

「了解，明天 0600 時間就從這裡出發。」

「拜託你了。」

ZIGGURAT 8 正準備離開，忽然回頭問 JULI 博士：「我想確認一件事……」

「是甚麼事？」

「那個REALIAN 在戶籍上是妳的女兒，為甚麼痊確保後不是送來這裡，而是往米路斯亞太陽系圈？」






「現在，有一個計劃正在以米路斯亞－米克達姆宙域為中心進行著，這是一個對人類非常重要的計劃啊。而現在只可說是為了這個吧。」JULI博士答道，「另外……這樣的話，我就不用與那孩子見面了……」

「JULI MIZRAHI嗎……奇怪的女人。」回想完畢後ZIGGURAT 8對JULI博士作出這樣的評價……

正式開始潛入行動，ZIGGURAT 8細心觀察四周，發現有很多士兵在通路上巡邏，即使他本身戰鬥能力頗強，但要面對如此之多敵人也不是一人能應付的，於是他決定盡量回避無必要的戰鬥。ZIGGURAT 8先隱藏在一角，他在雷達中察覺到通路上所有U-TIC兵都有特定的巡邏路線，這時他想起了一隻4000年前的古老遊戲《MGS》，就在雷達確認路線後，利用士兵視線不能觸及的空間前進就可以了。雖然在通路上走動會造成聲響，然而幸好這些U-TIC兵的基因弱化十分嚴重，大約四至五個身位已經看不到ZIGGURAT 8，因此就算以步行通過也沒有問題。

經過聖堂二樓的通道後，來到牢房前的通路。正當ZIGGURAT 8準備爬下梯子時，發現下層有一台A.G.W.S.在巡邏，他自問不是大型機械的對手，於是走到左邊按下按鈕啟動機械臂，總算成功引開了它的注意，然後立刻走到下層進入牢房。





在牢房裡ZIGGURAT 8發現一個囚室外有兩名守衛，心想囚禁百式REALIAN的地方必定是這裡，便衝前向兩名士兵發動攻擊，以ZIGGURAT 8的實力輕易就解決了兩名守衛。

「你是誰？」在囚室內的百式問。

「我是受了接觸小委員會的依賴來救妳的。」

「接觸小委員會，是媽媽？」

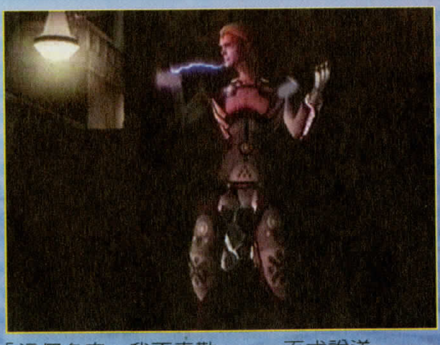
ZIGGURAT 8準備強行破壞囚室的門，但百式對他說這樣會弄響警報，而且更告訴他在這裡某處有一條MASTER KEY，於是ZIGGURAT 8轉頭就前往尋找這條鎖匙。



ZIGGURAT 8從牢房的另一個出口走到一樓，避開了一台機械後進入右下方的通道。在通道左方有一間滿是箱子的房，破壞箱子可得大量道具。不過最後一個箱子裡的竟然是敵人，幸好房間門外有一個TRAP，利用他就可阻止敵人的追捕。

進入右邊的房間後，ZIGGURAT 8發現裡頭有一台防衛機械，看來它是在守著些甚麼似的，準備好後就上前與它決戰。這台機械一受到攻擊就會放出OPTION，但攻擊力並不高，ZIGGURAT 8唯一的全體攻擊BMP55SX可大派用場。中段機械放出降低ETHER力的攻擊，於是ZIGGURAT 8改為用物理攻擊對抗，集中攻擊主體，不消一會就把它解決，連回復道具也用不著呢。在機械守著的通路後方，ZIGGURAT 8在寶箱中找到了MASTER KEY，然後立即返回囚室救人。

成功開啟囚室的門，ZIGGURAT 8確認了一下，對百式說：「確認一下，百式觀測器試作型，沒錯吧。」



「這個名字，我不喜歡……」百式說道，

「有另一個名字嗎？」ZIGGURAT 8問。

這時囚室外的一名剛才被擊倒的兵士竟然使出最後的氣力按下警報，基地裡即時進入了戒備狀態！

「容後再說，現在要脫出了。」ZIGGURAT 8對百式說，

「MOMO，」百式忽然說道，「爸爸是這樣叫我的。」

「是嗎……出發了，MOMO！」ZIGGURAT 8說。

ZIGGURAT 8原本想依原路逃走，但聖堂二樓的路已被封鎖，二人唯有往下層進發。追兵在此時快要趕到，帶著MOMO的ZIGGURAT 8行動慢了下來，於是進入剛才取得MASTER KEY的房間躲藏起來。

「你是軍用的強化REALIAN嗎？」在房間裡MOMO問ZIGGURAT 8。

「我原本是人類。」

「原本是人類？」

「改造人，是前世紀的遺物。」ZIGGURAT 8看了看自己的機械手，對MOMO說，「以輕鬆的心情登錄為捐贈者，在死後再生成為這樣子。」

「惡名昭彰的生命循環再用法案呢。」

「嗯，現在的原種保護法是兼顧其事後處理而制定的。」

「對了…你的名字……還未知道啊。」MOMO忽然問。

「ZIGGURAT 8。」

「ZIGGURAT……8…？你是真正的人類啊，這樣不是好像機械的型號嗎？」














MOMO這樣對ZIGGURAT 8說，同時好像亦為她自己並不是人類而感到悲哀……

MOMO想了一會後說：「可以叫你ZIGGY嗎？把ZIGGURAT縮短成ZIGGY……」

MOMO這句說話刺進了ZIGGY的心，喚起了他的一段回憶……

「多謝你啊，爸爸！」在一個公園內，一名男孩抱著他的小狗，這樣對ZIGGY說。

「不……可以的話，我也想買隻真正的……」

「沒有這回事啊，牠十分可愛！這孩子叫甚麼名？」

「尼克沙斯6…」

「這是牠的型號吧？這不是真的好像機械人嗎？」

男孩想了一會，說：「對了！叫尼克斯吧！把尼克沙斯6縮短成尼克斯。怎樣？爸爸。」

……

「像小狗一般，不喜歡嗎？」MOMO向正在回憶中的問道。

「不…不。妳喜歡怎樣就怎樣吧。」ZIGGY答。

「那就這樣決定了！這樣就才像個人類啊。」

ZIGGY從窗口看出去，確定追兵已經離開後，按下房間右上方的按鈕，開啟通路左下方的門扉，再經過梯子走進地下通路。

同一時間，在司令室裡MARGULIS為了追捕二人，正不斷向基地內的兵士發出指示。在ZIGGY與MOMO進入地下通路後，一台機械封鎖了門口，並放出OPTION進入通路追捕。後有追兵，二人只有不斷向前走。路上有很多油漬，會令走動速度大減，需要盡量回避。路上雖然有道具，但由於追兵將至，為了避免無謂的戰鬥，二人唯有無視之，反正日後也有機會回來取。到了通路左邊，有些高低不平的地方，雖則在管道上走可以較快，但ZIGGY對於「走鋼線」這玩意可不在行，於是索性跳到下方，走到另一邊再從梯子爬回上層。幾經辛苦，終於到達出口。

然而，在出口等待著二人的，竟然是三台A.G.W.S.！這時MOMO探測到有足足100名兵士正朝著二人的所在而來，而在ZIGGY苦無對策的時候，MOMO提出由她發動希比特效應，利用互相干涉令A.G.W.S.的索敵裝置D.S.S.S.產生故障。不過，互相干涉的效果雖然確實成功干擾三台A.G.W.S.的索敵系統，但MOMO也受到不少影響。縱然如此，MOMO亦強行支撐下去，於是二人趁這時機上前，一氣向三台機體發動攻擊……

這場戰鬥雖然有三台A.G.W.S.，但MOMO擁有令M系PILOT睡眠的ETHER シープビーム，利用這招令兩台綠色機體停止活動後，就以ZIGGY為主力攻擊紅色隊長機，MOMO在後方專注回復。一會兒後，那台隊長機被戰鬥中睡著的部下激怒，竟然發動攻擊打醒他們，此舉間接幫助二人呢。這時MOMO再次令兩台A.G.W.S.睡著，重複這步驟一陣子，三台A.G.W.S.就被擊倒了。

擊倒A.G.W.S.後二人進入了司令室，在SAVE POINT回復狀態及記錄後，二人終於回到潛入時的通路，沿路回到入口處。

坐鎮在基地入口的，竟然是司令MARGULIS！突破了他後就可以脫出，二人只有與他一戰！ZIGGY心想，他在潛入時已經裝設了炸藥，即使戰敗亦可用來脫身，但有MOMO輔助，要與他一戰也不是沒可能。ZIGGY先使出ボディガード，由於ETHER系攻擊對MARGULIS沒有作用，因此以サウザーバースト為主力攻擊。MOMO先移動到ZIGGY身後，防止ZIGGY被吹飛後列，然後專注於回復的工作，EP不足時立刻使用道具，花上一點時間後終於能擊敗MARGULIS……

戰鬥過後，ZIGGY引爆了事先裝好的炸藥，趁著基地一片混亂之際，與MOMO一起走到一艘逃生艇前。當ZIGGY準備登艇時，突然感到後方有點不明的東西，他想確認一下的時候，追兵已經趕到，ZIGGY以保護MOMO為最優先，便乘上逃生艇離開了普諾利瑪……

在二人離開後，基地亦派出船隻追捕，這時候有兩個人從剛才ZIGGY注意到的方向步出來，是一名白髮男人，與及一名膚色較黑但外表與MOMO一模一樣的女孩……

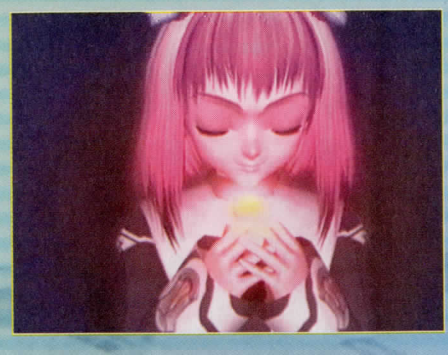






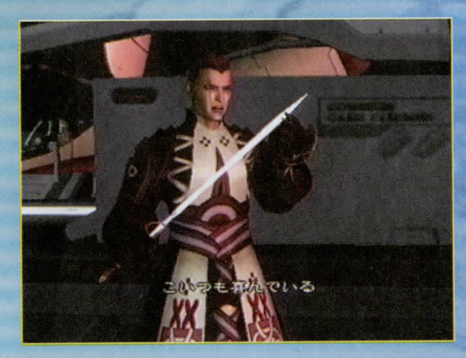


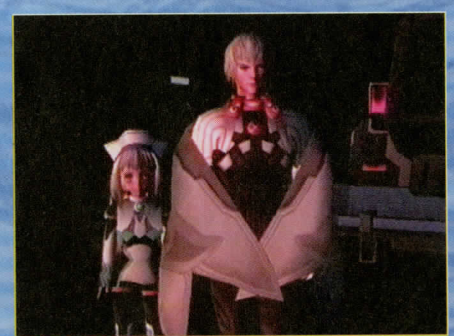

在艇上ZIGGY仍然對剛才注意到的東西耿耿於懷，不過時間不容許他細想，為了擺脫緊纏著的追兵，ZIGGY叫MOMO進行GATE JUMP，於是數艘船艇一同進入了超空間。二人仍未知道，這次超空間的旅程，掀起了一段直接影響到二人日後命運的相遇……（待續）












## 用語集 PART 2

| BINDUNG | 物理的固定KOS-MOS 的拘束具白化指被 GNOSIS 接觸的人類全身變成白色，繼而碎裂的現象 |
|---|---|
| M.W.S. | MULTI WEAPON SYSTEM 由 SHION 的後輩 MIYUKI 設計、制作的個人攜帶型多用途兵器。除了收納帶電棒、光線槍等武器外，亦搭載了應用空間的位相變換而成的盾牌，造成攻防俱佳的萬能武器 |
| 第 117 海兵師團 | WOGLINDE 配屬的連邦海兵隊的一個師團，由於本部離連邦的中樞太遠，裝備的更新十分遲緩 |
| 論理推進器 | 與一般利用反動力原理的宇宙船推進器有別，利用改變空間位相的形式前進。由於裝置比較容易小型化，因此在艦載機、A.G.W.S. 等機體上亦廣泛採用LPS。LOCAL POSITIONING SYSTEM 。把艦內各人員的位置情報與身體機能等狀況送到戰鬥情報中心的系統 |
| 艦砲不能擊出 | 考慮到在無重力空間戰鬥，破壞對象的破片對自身造成的損害，因此艦砲不能攻擊太接近的敵人 |
| DIG-BETA | DIGITALIS BETA 。DIGITALIS 是一種南美原產的藥草，可作強心劑之用但卻是劇毒物質，過量服用會導致假死狀態 |
| 氣化彈頭 | 通常的氣化彈頭是把液體或固體的燃燒材料散佈於四周空間，當擴散到一定範圍時進行點火產生極大爆炸。在有效範圍的人會被衝擊殺死、被超高溫燒死或因氣流上升形成的氣壓低下導致內臟破裂或窒息。 |
| FACTORY LOAD | REALIAN 在被製成後加了保護，只有相應的場所及合資格的人才可對他們作出調整 |
| 再生屋 | 把在宇宙空間漂流的物資回收，將其修理再用或售出賺錢的工作。然而，這是違反法例的行為 |
| 改造人 | 擁有人工補助器官的生體。在 REALIAN 技術確立前曾經流行一時的技術 |
| ZIGGURAT 8 | ZIGGURAT INDUSTRIES 製改造人 VERSION 8.0 。在 REALIAN 技術確立後，並沒有繼續開發改造人，但卻對舊有的持續進行 VERSION UP 。然而，原種保護法實施後，這種工作也被禁止，這已經是 ZIGGURAT 的最終 VERSION |
| 生命循環再用法案 | T.C.4590 年提出，翌年落實的法例。在那改造人技術全盛的時期，以把逐漸枯竭的人類資源「有效活用」為名，漸漸發展成複製人、改變遺傳基因等事，最終於 T.C.4754 年被廢棄 |
| 原種保護法 | 「生命循環再用」的影響導致人類變成脆弱的生物，這項法例的設立是為了令人類可獲得再生。遺傳因子的改良與複製，未經改變的純粹生體的保護與繁殖等是這法例的目的。 |
| D.S.S.S. | DOUBLE SLIT SENSORY SYSTEM 。為了探測 GNOSIS 用的虛數領域知覺裝置 |

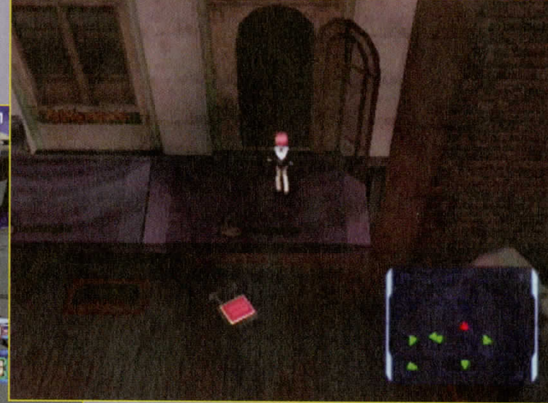
# CHECK IT OUT! ②

## 隱藏BOSS（M.O.M.O.篇）

看到在DOCK COLONY售賣的AG05，強勁的性能是不可多得的戰力，但30萬的價錢卻令人感到有心無力？放心，只要擊倒這個M.O.M.O.的隱藏BOSS就可輕易解決這問題了！

在GNOSIS襲擊KOOKAI FOUNDATION後，只要以M．O．M．O．作為移動人物，去到FOUNDATION BAR二樓需要走過營篷進入的地方，就會遇到一個名叫「ミンティア」的女孩，她便是M.O.M.O.的隱藏BOSS。雖然她的實力非常強橫，但擊敗她後可以得到一支M.O.M.O.用的武器，以及M.O.M.O.可以獲得一招必殺技「ダークロッド」。這招必殺技攻擊力不強，但最大的用處卻是可以把GNOSIS系敵人變為道具，而且多數是用來高價賣出賺錢的寶石，取得這招後到GNOSIS出沒的版圖走一趟，就已經可以獲得數萬收入，那價值30萬的AG05也不是夢想了！


◆DARK ROD!


◆進入這裡就是隱藏BOSS出場的地方


◆Jr.的隱藏BOSS在這裡


◆召喚GREAT JOE

## 隱藏BOSS（Jr.篇）

除了M.O.M.O.外，Jr.亦有他的隱藏BOSS 。與這個隱藏BOSS對決的條件十分簡單，只要以Jr.為移動人物，到DURANDAL居住區有SHOP POINT（銀色）的房間，破壞左上方的門扉就可。這個名為グレートジョー的隱藏BOSS同樣十分強橫，可比最終BOSS更強，不過擊倒他後除可取得一件「水著」外，更能使Jr.學會一招新必殺技「魂之狂詩曲」，對於缺乏ETHER系攻擊的Jr.來說，這招ETHER系的單體必殺技是不可多得的珍貴技倆呢。另外，Jr.亦可獲得兩招召喚グレートジョー的ETHER 。

## 水著！

上面曾經提及的防具「水著」，除了擁有珍貴的SKILL外，其實隱藏著一個有趣的秘密。大家可以試試給角色裝備「水著」後突入戰鬥……那位角色竟然真的穿上水著戰鬥！然而水著的防御力實在是很低，這只是一點SERVICE吧，在真正的戰鬥裡可不要拿這個來玩啊。


◆M.O.M.O.性感演出！

◆沙灘排球？

## 迦具夜機神劍

在SEGMENT FILE中，有6個寶箱內藏著的都是用途不明的機械人零件。到底這些零件有甚麼用？

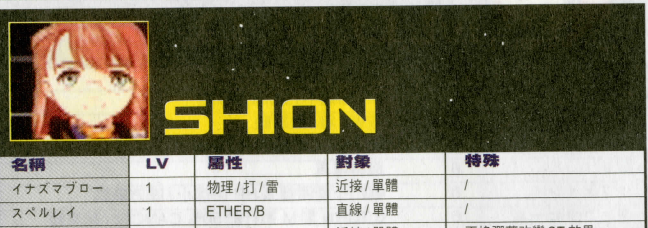
其實當你到達KOOKAI FOUNDATION後，可到左下方的A.G.W.S.SHOP走一趟，可以在商店下層的實驗室裡找到一位博士，就可誘發一套熱血超級機械人的故事！隨著玩者收集到更多機械人的零件，故事就會不斷發展下去，而SHION亦能得到一些每個戰鬥只能用一次的ETHER技。當整個故事完結後，SHION更可獲得一招攻擊力達9999的全體攻擊－「エルデカイザー」呢！然而裝備這招ETHER會佔據掉全12點WT值，而且使用這招亦需要60點EP之多，正常來說SHION的最大EP值應該很難達到這個數值，要使出的話只有裝備消費EP減半的「エンジェルリング」了。而且還需要儲備大量回復EP的道具呢！


◆熱血沸騰的合體！


◆迦具夜機神劍！！

| 故事 | 需要零件 | 故事內容 | 行動 | SHION獲得ETHER |
|---|---|---|---|---|
| 第一話 | / | 第一次進入實驗室，認識到「博士」 | / | / |
| 第二話 | 機械人左手 / 機械人右手 | 幫助博士清理實驗室，開始開發工作 | 破壞所有障礙物 | トロネスブレード |
| 第三話 | 機械人左足 / 機械人右足 | 博士覓得助手「史葛君」 | / | ドミニオンタンク |
| 第四話 | 機械人頭部 | 博士與史葛君因小事起爭執，史葛君憤然出走 | / | セラフィムバード |
| 第五話（前） | 機械人身體 | 雖然零件齊全，但博士缺少了助手，未能成功合體 | / | / |
| 第五話（後） | / | 二人和好，機械人終於成功合體，故事完滿結束 | 到26,27街的酒吧尋回史葛君 | エルデカイザー |

# 必殺技



## SHION

| 名稱 | LV | 屬性 | 對象 | 特殊 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| イナズマブロー | 1 | 物理/打/雷 | 近接/單體 | / |
| スペルレイ | 1 | ETHER/B | 直線/單體 | / |
| スロットシュート | 11 | 物理/突/S | 近接/單體 | 更換彈藥改變ST效果 |
| バックファイア | 15 | 物理/打/炎 | 近接/單體 | / |
| エーテルボンバー | 20 | S | 近接/單體 | 給予B/G系敵人一回ETHER損傷x2 |
| グラビティブロー | 23 | 物理/打/S | 近接/單體 | B/G系SLOW效果 |
| スペルブレード | 27 | 物理/斬/B | 近接/單體 | / |
| レインブレード | 30 | ETHER/B | 上空/全體 | / |

## ZIGGY

| 名稱 | LV | 屬性 | 對象 | 特殊 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| サウザーバースト | 1 | 物理/打/炎 | 近接/單體 | / |
| ライオネルハンド | 1 | ETHER/雷 | 直線/單體 | / |
| メテオショット | 15 | ETHER/炎 | 上空/全體 | / |
| ストームブレード | 20 | 物理/斬 | 近接/單體 | / |
| クロスランサー | 24 | 物理/突 | 近接/單體 | / |
| ネックハンター | 26 | ether/雷 | 上空/全體 | / |
| ヘルファイアー | 30 | 物理/斬/炎 | 直線/單體 | / |

## KOS-MOS

| 名稱 | LV | 屬性 | 對象 | 特殊 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| R.BLADE | 1 | 物理/斬 | 近接/單體 | / |
| R.CANNON | 1 | ETHER/B | 直線/單體 | / |
| R.DRILL | E-MAIL | 物理/突 | 近接/單體 | / |
| X.BUSTER | E-MAIL | ETHER/B | 直線/全體 | / |
| S.CHAIN | E-MAIL | S | 直線/單體 | 給予B/G/M系多重ST異常 |
| R.SPAINE | E-MAIL | 物理/打 | 近接/單體 | / |
| R.DRAGON | E-MAIL | 物理/打 | 近接/單體 | / |

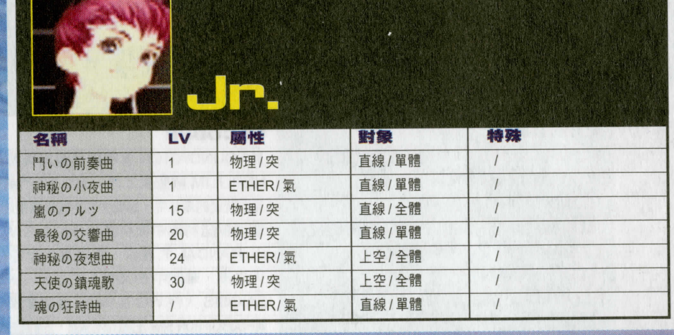
## M.O.M.O.

| 名稱 | LV | 屬性 | 對象 | 特殊 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| プチメテオ | 1 | 物理/打 | 近接/單體 | / |
| ウィンドミキサー | 1 | ETHER/斬 | 近接/單體 | / |
| ノック・ザ・ドア | 15 | ETHER/無 | 直線/單體 | / |
| スターキャノン | 20 | 物理/打 | 上空/全體 | / |
| エンジェルアロー | 24 | ETHER/突 | 上空/全體 | / |
| ダークロッド | / | 物理/打 | 近接/單體 | 擊倒G系敵人可將之變為ITEM |
| ラブリーレイ | / | ETHER/B | 直線/單體 | 變身STAR-LIGHT後才可使用 |
| レアハンター | / | / | 直線/單體 | 變身STAR-WIND後才可使用/奪取RARE ITEM |



## CHAOS

| 名稱 | LV | 屬性 | 對象 | 特殊 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 百氣掌 | 1 | 物理/打/氣 | 近接/單體 | / |
| 圓月飛掌 | 1 | ETHER/氣 | 直線/單體 | / |
| 雷斬掌 | 15 | 物理/斬/雷 | 近接/單體 | / |
| 菩薩掌 | 20 | ETHER/氣 | 上空/全體 | / |
| 波動掌 | 23 | ETHER/氣/S | 近接/單體 | M系PILOT氣絕 |
| 冰紋掌 | 25 | ETHER/冷 | 上空/全體 | / |
| 戒魔 | 30 | S | 直線/單體 | G系「戒め」 |
| 神槍腳 | 50 | 物理/打/氣 | 近接/單體 | / |



## Jr.

| 名稱 | LV | 屬性 | 對象 | 特殊 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 鬥いの前奏曲 | 1 | 物理/突 | 直線/單體 | / |
| 神秘の小夜曲 | 1 | ETHER/氣 | 直線/單體 | / |
| 嵐のワルツ | 15 | 物理/突 | 直線/全體 | / |
| 最後の交響曲 | 20 | 物理/突 | 直線/單體 | / |
| 神秘の夜想曲 | 24 | ETHER/氣 | 上空/全體 | / |
| 天使の鎮魂歌 | 30 | 物理/突 | 上空/全體 | / |
| 魂の狂詩曲 | / | ETHER/氣 | 直線/單體 | / |

# ETHER



## SHION

| 名稱 | EP | 效果/範圍 |
| --- | --- | --- |
| メディカ | 2 | HP回復小/敵.味方單體 |
| アナライズ | 2 | 敵人數據分析/敵單體 |
| グッバイ | 1 | 逃走/味方 |
| メディカスオール | 8 | HP回復中/味方全體 |
| リフレッシュ | 2 | 全ST異常回復/味方單體 |
| ブーストワン | 4 | BOOST+1/味方單體 |
| ジャミング | 4 | M系命中降低/敵單體 |
| メディカレスト | 8 | HP回復大/敵.味方單體 |
| リバトー | 12 | 戰鬥不能回復&HP回復中/味方單體 |
| セフティーレベル | 12 | 以HP=1的狀態生還，一回效果/味方單體 |
| クィック | 6 | 行動速度增加25%/味方單體 |
| クィーンキッス | 8 | 奪取ITEM&偶爾即死效果/敵單體 |
| セラフィムバード | 24 | 每場戰鬥一次攻擊/B/敵全體 |
| トロネスブレード | 16 | 每場戰鬥一次攻擊/斬/敵全體 |
| ドミニオンタンク | 20 | 每場戰鬥一次攻擊/打/敵全體 |
| エルデカイザー | 60 | 每場戰鬥一次攻擊/斬/敵全體 |



## KOS-MOS

| 名稱 | EP | 效果/範圍 |
| --- | --- | --- |
| モードA7 | 2 | 物理攻擊力重視/自身 |
| ダウンデクス | 4 | B、G系命中降低/敵單體 |
| ダウンフォルス | 4 | B、G系物理攻擊力降低/敵單體 |
| ダウンスペル | 4 | B、G系ETHER力降低/敵單體 |
| ゲート | 8 | B、G系HP 1/4損傷&偶爾即死效果/敵單體 |
| エーテルリミット | 16 | ETHER技損傷與消耗EP x2/自身 |
| サテライト | 16 | 每場戰鬥一次攻擊/B/敵全體 |
| デクススペルRa | 12 | 攻擊/冷/敵全體 |
| デクススペルFa | 12 | 攻擊/炎/敵全體 |
| デクススペルLe | 12 | 攻擊/雷/敵全體 |



## CHAOS

| 名稱 | EP | 效果 / 範圍 |
|---|---|---|
| 守りの衣 | 4 | ETHER 效果25% 降低 / 敵.味方單體 |
| 癒しの雨 | 6 | HP 回復小 / 味方全體 |
| 冰の羽根 | 4 | 攻擊 / 冷 / 敵單體 |
| 淨化の風 | 6 | 全 ST 清除 / 味方全體 |
| 炎の羽根 | 4 | 攻擊 / 炎 / 敵單體 |
| 雷の羽根 | 4 | 攻擊 / 雷 / 敵單體 |
| 最愛の徒 | 50 | 戰鬥不能完全復活 / 味方單體 |
| 真冶戒 | 8 | HP 回復量1/2 / 敵單體 |
| 天變地異 | 12 | 攻擊 & 行動RESET/ 敵全體 |
| 光と翼 | 12 | 攻擊 & 全ST 清除 / 敵全體 |



## M.O.M.O.

| 名稱 | EP | 效果 / 範圍 |
|---|---|---|
| ライフショット | 2 | HP 回復中 / 敵.味方單體 |
| ミラクルスター | 4 | 攻擊 / 無 / 敵單體 |
| シープビーム | 4 | M 系PILOT 睡眠 / 敵單體 |
| 祈り | 6 | 取得道具 |
| リファイン | 6 | 戰鬥不能回復 & HP 回復小 / 味方單體 |
| ポンコツビーム | 6 | 5 TURN 間M 系行動50% CANCEL/ 敵單體 |
| スターウインド | 10 | 每場戰鬥一次/STAR-WIND 變身 / 自身 |
| スターヴェール | 4 | 只限WIND 變身中，ETHER 系效果降低25%/ 味方全體 |
| スターアクション | 6 | 只限WIND 變身中一次, 行動PT. MAX/ 味方單體 |
| スターライト | 10 | 每場戰鬥一次/STAR-LIGHT 變身 / 自身 |
| スターベル | 4 | 只限LIGHT 變身中，攻擊 / 無 / 敵單體 |
| スターウー | 8 | 只限LIGHT 變身中一次，攻擊 / 無 / 敵全體 |



## ZIGGY

| 名稱 | EP | 效果 / 範圍 |
|---|---|---|
| マイガード | 2 | 物理防御力重視 / 自身 |
| ボディガード | 2 | M.O.M.O. 在後列的話，力 & 防御增加 / 自身 |
| ボディチャージ | 4 | HP 回復中 / 自身 |
| エーテルシフトA | 4 | ETHER 防御力重視 / 自身 |
| エーテルシフトB | 4 | ETHER 攻擊力重視 / 自身 |
| チャージX | 4 | HP & EP 系回復量 x2 ，一回效果 / 自身 |
| レッドマーク | 4 | M 系CRITICAL 率80% ，一回效果 / 自身 |
| ボディブースト | 10 | 5 TURN 間行動速度增加50%/ 自身 |



## Jr.

| 名稱 | EP | 效果 / 範圍 |
|---|---|---|
| サイコアーム | 4 | 物理攻擊力增加 / 自身 |
| エーテルフレア | 4 | ETHER 系效果增加25%/ 敵.味方單體 |
| ダンディズム | 8 | 一回效果，後方有女性角色就會在戰鬥不能後復活 / 自身 |
| サイコポケット | 4 | 奪取ITEM/ 敵單體 |
| チェーン | 4 | B 、G 系回避降低 / 敵單體 |
| ミスティー | 10 | B 、G 系スペル封鎖 / 敵單體 |
| コインロック | 8 | 5 TURN 間ST 異常 & 支援完全防御 / 味方單體 |
| スピードマシン | 6 | 5 TURN 間行動速度增加25%/ 味方單體 |
| マグナムジョー | 6 | 每場戰鬥一次攻擊 / 敵單體 |
| バスタージョー | 12 | 每場戰鬥一次攻擊 / 敵全體 |

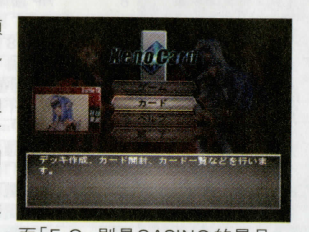
## SEGMENT FILE

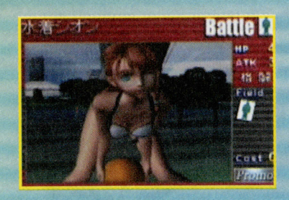
| NO. | ADDRESS | DECODER | ITEM |
|---|---|---|---|
| 1 | FOUNDATION 宿屋屋頂，爬上屋頂後不斷往右走 | 於FOUNDATION 倉庫破壞鐵箱與紫色東西說話後，在DURANDAL PARK AREA 展望室右側閃亮處 | セラフィムバード（機械人頭部） |
| 2 | DOCK COLONY 商店「TALK TO ME」地下 | NEPLILIM 歌聲第二塔，NO.12 門前擊倒障礙物裡的敵人 | ケルビムドラゴン（機械人身體） |
| 3 | FOUNDATION 洗衣店一樓 | 擬似空間的森林中，破壞大甘筍取得罐頭後，放在うーくん房子前，待牠出來取罐頭時比牠快進入房子，屋內寶箱中 | ドミニオンタンク（機械人足部） |
| 4 | 小惑星普諾利瑪，往聖堂二樓第二條通路入口，破壞上方的障礙物出現隱藏通路 | 擊倒普諾利瑪中被引開注意的A.G.W.S. | 盜賊の籠手 |
| 5 | 擬似空間米路斯亞，公園內地下鐵出入口附近 | DURANDAL 武器庫，武器庫之鍵可在連邦軍佔據DURANDAL 後，在SHION 房內取得 | ダブルバスター |
| 6 | 天之車，天體觀測室 | 天之車，擊倒中BOSS「プロト・ドーラ」 | 見切りのバンダナ |
| 7 | WOGLINDE ，曹長身旁 | GNOSIS 入侵WOGLINDE 後從曹長手上取得 | トロネスブレード（機械人手部） |
| 8 | ELSA B2F | 與FOUNDATION BAR 左邊的女性說話，然後到洗衣店調查掛在二樓的白色衣服取得魚影探測器，到海灘捉魚，找到戒指後交給那位女性 | ドミンオンタンク（機械人足部） |
| 9 | 巨大GNOSIS 內，研究棟3F | GNOSIS 內部，一隻藍色GNOSIS 守著的寶箱 | トロネスブレード（機械人手部） |
| 10 | 擬似空間SIMULATOR ，廢屋內1F | 與ELSA 格納庫的機械人說話，然後在第一客室不連打○調查（於梳化附近），取得解除KEY 後往B2F 開啟新的通路 | ボルテージ |
| 11 | U-TIC 戰艦，兵士之部屋 | 普諾利瑪往聖堂通路中的石像 | コート・冷 |
| 12 | NEPHILIM 之歌聲，第二塔3F | 擬似空間下水道內寶箱，需要在SHION 隊通過時先啟動機關，再由Jr. 隊開啟寶箱 | W ハンマーロッド |
| 13 | 巨大GNOSIS 內，商店倉庫1F | FOUNDATION 麵包店屋頂寶箱，在GNOSIS 襲擊後，爬上宿屋屋頂不斷往左走 | サムライハート |
| 14 | ELSA ，彈射器甲板 | NEPHILIM 歌聲第一塔5 樓（破壞15 份的障礙物） | スピードシューズ |
| 15 | 擬似空間米路斯亞，地下鐵閘口附近 | GNOSIS 內部，第二間商店內的植物型GNOSIS | エンジェルリング |
| 16 | WOGLINDE 通信室前通路 | U-TIC 戰艦，使用U-TIC 咭進入的房間 | 武神の札 |
| 17 | 天之車，43F | NEPHILIM 歌聲第三塔，3F 中央跳下2F 的地方 | BLOOD9 |
| 18 | WOGLINDE ，SHION 房間前通路 | WOGLINDE 通信室 | コート・雷 |

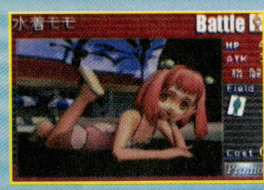


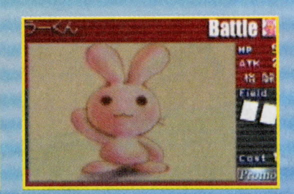

## CARD

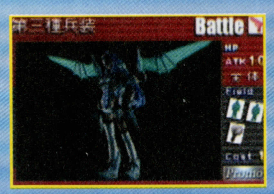
大家喜歡MINI GAME「XENOCARD」嗎？如果在儲CARD 上有麻煩的話，希望這裡可以幫助大家。其實CARD的稀有度分為4種，由常見至罕有順序為「COM」、「UNCOM」、「RARE」、「PROMO」。其中首三種都有機會在SHOP 購買的CARD PACK 中得到，但「PROMO」則需要找到「PM CARD」才可獲得。「PM CARD」共有「A-Q」17包，其中「A-E」分別位於「擬似米路斯亞公園沙池裡的小園洞」、「FOUNDATION 洗衣店內的乾衣機」、「FOUNDATION A.G. W.S. SHOP 右方的問答機答對全部5 條問題」、「擬似米路斯亞森林第一幅MAP 內寶箱」及「擬似米路斯亞公園進入下水道前的市街路旁」，而「F-Q」則是CASINO的景品。














# CARD LIST

## BATTLE

| CARD | 稀有度 | 效果 |
|---|---|---|
| LV1 シオン | RARE | 破壞敵CARD 後可從BASE 抽出LV10 シオン放到HAND |
| 水著シオン | PROMO | / |
| LV1 ジギー | RARE | 攻擊時可打DOWN 敵CARD 。不可裝備武器 |
| LV1 モモ | RARE | 攻擊「不」CARD 時 ATK+1 |
| LV1KOS-MOS | RARE | シオン在BATTLE FIELD 時可以0 COST 出場。不可裝備武器 |
| LV1 Jr. | RARE | 敵BATTLE PHASE 也可攻擊，裝備武器後會失去這能力 |
| LV1 ケイオス | RARE | 自 TURN ADJUST PHASE 回復HP2 |
| LV10 シオン | RARE | 可無條件代替BATTLE FIELD 上的LV1 シオン。被「合」攻擊時傷害 -1 |
| 水著モモ | PROMO | 攻擊「不」CARD 時 ATK+1 |
| LV10 ジギー | RARE | 可無條件代替BATTLE FIELD 上的LV1 ジギー。攻擊時可打DOWN 敵CARD 。不可裝備武器 |
| LV10 モモ | RARE | 滿足條件的話可代替BATTLE FIELD 上的LV1 モモ。在BATTLE FIELD 上時可使同在BATTLE FIELD 上的敵我「不」CARD 不能移動。攻擊「不」CARD 時 ATK+1 |
| LV10KOS-MOS | PROMO | 滿足條件的話可代替BATTLE FIELD 上的LV1KOS-MOS 。只可裝備KOS-MOS 專用武器。每2 TURN 攻擊一次 |
| LV10Jr. | RARE | 滿足條件的話可代替BATTLE FIELD 上的LV1 Jr.。敵BATTLE PHASE 也可攻擊，裝備武器後會失去這能力 |
| LV10 ケイオス | PROMO | 滿足條件的話可代替BATTLE FIELD 上的LV1 ケイオス。自 TURN ADJUST PHASE 回復HP3 |
| アルベド | RARE | 自BATTLE FIELD 內只有這CARD 的話，攻擊力會加上 JUNK 的CARD 數，這時 JUNK 的CARD 會被除去。不可裝備武器 |
| ハマー | UNCOM | 自BATTLE FIELD 有「機」屬性的CARD 時，射擊能力+1 |
| 子供市民 | COM | / |
| 女性市民 | COM | / |
| 男性市民 | COM | / |
| 青年市民 | COM | / |
| 兵士 | COM | / |
| 警官 | COM | / |
| U-TIC 兵 | UNCOM | 被破壞時需支付COST1 |
| 汎用レアリエン男 | COM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制，使出此CARD 可在 ADJUST PHASE 從BASE 抽取一枚CARD |
| 汎用レアリエン女 | COM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制，使出此CARD 可在 ADJUST PHASE 從BASE 抽取一枚CARD |
| 政府レアリエン | COM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制 |
| 量產型百式レアリエン | UNCOM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制。攻擊「不」CARD 時 ATK+1 |
| 戰鬥レアリエン男 | UNCOM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制 |
| 戰鬥レアリエン女 | UNCOM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制 |
| うーくん | PROMO | 「E」MARK 消失時會令場內所有CARD DOWN |
| AG04 | PROMO | 攻擊時可打DOWN 敵CARD |
| AG02-M | UNCOM | 此CARD 只可出一枚。攻擊時可打DOWN 敵CARD |
| シメオン | RARE | 此CARD 只可出一枚。每2 TURN 攻擊一次。每 TURN 給予所有場內敵CARD 1 點傷害 |
| AG01 | UNCOM | / |
| プロトドーラ | PROMO | 此CARD 只可出一枚。每2 TURN 攻擊一次。「貫通」屬性 |
| AG05 | PROMO | 每2 TURN 攻擊一次。「貫通」屬性 |
| トレーム | COM | / |
| VX-7000 | UNCOM | 此CARD 只可出一枚。「貫通」屬性。 Jr.在BATTLE FIELD 的話可以0 COST 出場 |
| VX-9000 | UNCOM | 此CARD 只可出一枚。於BATTLE PHASE 被破壞時，可選擇破壞一枚敵STANDBY 的CARD |
| VX-10000 | UNCOM | 此CARD 只可出一枚。此CARD 在BATTLE FIELD 的話所有敵我「彈道」攻擊均會失敗。シオン在BATTLE FIELD 的話可以0 COST 出場 |
| VX-4000 | RARE | 此CARD 只可出一枚 |
| VX-20000 | UNCOM | 此CARD 只可出一枚。每2 TURN 攻擊一次 |
| セイバー | COM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制。只有「機」可裝備。攻擊「不」時 ATK+3 |
| キャノン | COM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制。只有「機」可裝備。「貫通」屬性。每2 TURN 攻擊一次 |
| シールド | RARE | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制。只有「機」可裝備。裝備後的機體BATTLE PHASE 受攻擊的傷害 -1 |
| エアッド | RARE | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制。只有「機」可裝備。直接攻擊BASE 。每2 TURN 攻擊一次 |
| ビーム | UNCOM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制。只有「機」可裝備。每2 TURN 攻擊一次。使用一次後破棄 |
| バトルスーツ | COM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制。只有「人」與「合」可裝備。裝備後的CARD 於BATTLE PHASE 受攻擊的傷害 -1 |
| ミサイルポッド | COM | 只有「人」與「合」可裝備。使用一次後破棄 |
| 拳銃 | COM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制。只有「人」與「合」可裝備 |
| ライフル | COM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制。只有「人」與「合」可裝備 |
| ロケット | COM | 沒有每 TURN 只能出一枚的限制。只有「人」與「合」可裝備 |
| 第三種兵裝 | PROMO | 只能給LV10KOS-MOS 裝備，必需シオン與KOS-MOS 同在BATTLE FIELD 上才可使出。每2 TURN 攻擊一次 |
| 眼鏡 | COM | 只有「人」與「合」可裝備。攻擊屬性變為「全體」。使用一次後破棄 |
| バージル | UNCOM | 處於BATTLE FIELD 上時，在敵 ADJUST PHASE 把自方BATTLE FIELD 上所有REALIAN CARD 破棄，每張REALIAN CARD 給予敵BASE 4 點傷害 |
| マーグリス | UNCOM | 「E」MARK 消失時破壞一枚指定的SITUATION CARD |
| マシューズ | UNCOM | 不論敵我，此CARD 在場中時每 TURN DRAW PHASE 時均需先支付1 COST 。在BATTLE FIELD 上時更多加1 COST |
| ガイナン | UNCOM | 不論敵我，「E」MARK 消失時所有BATTLE FIELD 上的「合」均需返回HAND |
| テスタメント | PROMO | 「E」MARK 消失時敵方BATTLE FIELD 上一枚CARD DOWN |
| ヴィルヘルム | RARE | 在通常戰鬥被破壞時，破壞此CARD 的敵CARD 會一起被破壞，而這時亦會給予敵BASE 4 點傷害 |
| アンドリュー | UNCOM | 被破壞時若 JUNK 最上一枚為「人」、「機」或「合」的話，在 ADJUST PHASE 會以HP=1 的狀態換上 |
| トニー | COM | 「E」MARK 消失時敵方STANDBY 一枚CARD DOWN |
| アレン | COM | 「E」MARK 消失時BATTLE FIELD 上一枚CARD 返回STANDBY ，STANDBY 沒有空間此能力就會無效 |
| ユリ・ミズラヒ | COM | 可在EVENT PHASE 或BLOCK PHASE 把此CARD 破棄，這時在1 TURN 內自方所有「人」CARD ATK+1 |
| ペレグリー | RARE | 可在EVENT PHASE 或BLOCK PHASE 把此CARD 破棄，這時在1 TURN 內自方所有「機」CARD ATK+1 |
| ゾハルエミュレータ | RARE | 此CARD 只可出一枚。不可裝備武器。可在EVENT PHASE 或BLOCK PHASE 把此CARD 破棄，這時在1 TURN 內自方所有「不」CARD ATK+2 |
| コボルト | UNCOM | 破棄「人」1 枚出場。沒有每 TURN 只能出一枚的限制 |
| ゴブリン | COM | 破棄「人」1 枚出場。沒有每 TURN 只能出一枚的限制。攻擊時可打DOWN 敵CARD |
| オーガー | COM | 破棄「人」1 枚出場 |
| グレムリン | COM | 破棄「人」1 枚出場 |
| リザードマン | COM | 破棄「人」1 枚出場 |
| ヒュードラ | COM | 破棄「人」2 枚出場。沒有每 TURN 只能出一枚的限制 |
| ケルベロス | COM | 破棄「人」2 枚出場。攻擊時可打DOWN 敵CARD |
| フェアリー | COM | 破棄「人」1 枚出場 |
| ミノタウロス | RARE | 破棄「人」1 枚出場 |
| ゴーレム | UNCOM | 破棄「人」1 枚出場。沒有每 TURN 只能出一枚的限制 |
| ガーゴイル | RARE | 破棄「人」2 枚出場。發動攻擊時給予場內所有敵BATTLE CARD 1 點傷害。此CARD 只可出一枚 |
| ユニコーン | RARE | 破棄「人」1 枚出場。在BATTLE FIELD 上時自 ADJUST TURN 回復3 點HP |
| 聖堂船 | RARE | 破棄場內所有自方BATTLE CARD 出場。在BATTLE FIELD 上時於DRAW PHASE 時改為從LOST 抽取2 枚 |
| キルシュヴァッサー | RARE | 與アルベド或モモ同在BATTLE FIELD 上時可給予該CARD ATK+1 |
| デュランダル | RARE | 此CARD 只可出一枚。不可裝備武器 |
| ヨアキム・ミズラヒ | RARE | BATTLE PHASE 時若此CARD 與モモ同在BATTLE FIELD 上，モモ的HP 不會少於1 點 |






**PS2** 2002年 發售中
ENIX ● RPG
7800 日圓 ● DVD-ROM
64KB 以上


TEXT：KACHUN



# 攻略第三回！

## 【伏擊】

**擊倒BOSS「　　」後，艾雲等人便進入毒遺跡的「靈力之間」，取得房內「古之刻印」後便可離開。**




◆艾雲記得在艾斯卡妮見過「古之刻印」上的圖案。

當眾人返回「赤水晶之廣場」，並打算離開遺跡之際，古羅爾和他的手下原來已經在那裡恭候多時。

「不要動！」古羅爾手下親兵向艾雲等人喝道。

「呀！」艾雲被突如其來的敵人嚇了一跳。

之後，「主角」古羅爾也再次出場。

「哎唷哎唷，是甚麼一回事啊……想不到會在這種地方跟大家碰面呢！」古羅爾得意地說。

「古羅爾！還說甚麼偉大的話，你果然是一點也沒有改變啊！究竟在盤算著些甚麼啊？」艾雲說。「『艾保魯』、『昆・尼』……隱藏在這遺跡的真正之謎是甚麼？」

「就算聽了也不會明白吧！」古羅爾催前說。「畢竟你們這班人的行動，都在我的預算之中；你們只不過是幫我執行計劃的跑腿而已。」

「自從前開始，你就是只會給自己打算；你就是這樣的傢伙！」艾雲罵道。

對於艾雲的責罵，古羅爾表現得似乎毫不在乎，說：「你這傢伙不是也沒有改變嗎？一直都是單細胞的傢伙！」




◆對於艾雲的責罵，古羅爾不但沒有半點悔意，反而取笑艾雲一番。

「甚麼？」艾雲忿怒地說。

「好了，可以交出石板了嗎？不要再浪費氣力和時間了。好了，快點吧，我是沒有耐性的。」古羅爾令手下向艾雲等人進逼。

「……明白了。看……蠢材！」說罷，艾雲便將石板拋往遠處，並乘機走到旁邊的JIO POINT。

「哈，再見了！」艾雲說。之後，他們利用JIO POINT離開遺跡。

「呵呵……從前甚麼也不想便來了這裡的人，已經聰明了少許嗎？」古羅爾說。「但也沒所謂！唔，那伙人……知道了一些事呢……打算往哪裡去呢，蠢材！」

## 【軍方的中央設施】

為了查清事情的真相，艾雲決定再到艾斯卡妮一趟。

**走到火車站準備乘車往艾斯卡妮，不料魯迪娜就在那裡等著，並要求與艾雲同行。有一點可以向大家預告一下：在到達艾斯卡妮後，艾雲將要伙拍魯迪娜，與古羅爾的親兵進行一場小型戰鬥。如果大家之前已曾使用後者自然是沒有問題；倘若之前從未使用的話，在到火車站前，建議之到道具店給她選購少量防御道具、武器等，免得小妮子要淪落至「赤條條」應戰。**

「艾雲！」一把熟悉的聲音將艾雲叫著；原來是阿魯卡達人魯迪娜。

「往艾斯卡妮去吧？帶我一起去！」她說。




◆魯迪娜要求艾雲帶她一同前往艾斯卡妮。

「喂喂，我是為了查探在警戒森嚴的軍方中央設施下，是否有甚麼隱藏著而去的啊！」艾雲說。「妳知道有多危險嗎？」

「在那種情況下，有我便有用了啊！我會做到叫你信賴的程度。」魯迪娜說。

「明白了。可是呢，做得不要太張揚啊！」艾雲說。

魯迪娜點了點頭，然後說：「交給我吧！曾經欠你的，就讓我現在還給你吧！」之後，兩人便登上列車，向艾斯卡妮進發。

不一會，列車將二人送到了艾斯卡妮。

「竟有簡單地進入軍方設施的方法，實在難以置信呢！」魯迪娜說。

「利用下町旁的軍方設施入口，便是順利潛入的好方法；一定可以順利進入的。」艾雲說。

**之後便進入自由行動畫面。正如艾雲所講，玩者只要利用之前用過的下町入口，便可「再次」順利進入軍方設施。**

來到下町旁的入口處，就如上次跟迪妮來時一樣，門前有一名守衛把守著。

「……今次迪妮不在，也能順利通過吧……」艾雲說。

「喂，真的沒有問題嗎？」魯迪娜說。

「算了，就試試看吧！去了！」艾雲說。

鼓起勇氣後，艾雲便對入口前的守衛說：「開門吧！是軍方的有關人員啊！讓我通過！」

「唔？你是誰？」守衛問道。

「……我是『阿卡皮人234號』啊！此外，這位是阿魯卡達人的幫手，『阿柯皮人1號』〔アオピーマン1號〕！」艾雲說。




◆利用上次的相同入口和方法，艾雲再次成功進入軍方設施。

「我……我是阿柯皮人……」魯迪娜帶點不好意思地說。

「呀？阿卡皮人和阿柯皮人？的確好像是聽過呢……而少尉又確曾來過……」守衛說。

「不要再慢吞吞了！我已被觸怒了！」艾雲恫嚇對方說。

「是……是嗎。之前也曾經進入過，應該沒有問題吧。唔……」守衛說。

「好了，那便讓我通過吧！」艾雲說。

最後，二人也成功地進入了軍方設施。

「呀……真是嚇呆了。將阿卡皮人變成阿柯皮人……不是太瘋狂了嗎？」魯迪娜說。

「在討論這個問題之前，不如先早點到中央設施進行調查吧！」艾雲說。

進入軍方設施後，艾雲等人走到上次打不開的中央設施處；利用魯迪娜的開鎖技術，最終成功進入了這所神秘的房間。

「果然……這設施是隱藏著遺跡的！」房間內的壁畫，令艾雲大吃一驚。

「那裡似乎有些甚麼，描繪著些甚麼似的……是設計圖嗎？」魯迪娜說。

突然，房內傳來「砰」的一聲……

「很痛啊……魯迪娜！又突然幹甚麼啊？」艾雲似乎被甚麼擊中了。

「嘩……！」一把利劍掉到艾雲面前。

「艾雲，還有，那邊的女孩；聽著羅古爾中佐大人的說話吧！礙事的話，命令說就算消滅你們也可以；但若果投降的話，便可給你們保住性命！還是乖乖就範吧！」跟艾雲等說話的，原來是古羅爾的親衛隊。




PE03005 ◆二對三的局面……

「哼，行蹤敗露了。」魯迪娜說。

「事到如今，只有強行突破了！去吧！」艾雲說。

究竟二人能否抵得住古羅爾親衛隊的突襲呢？

**眼前的三名親衛隊成員，戰鬥力和HP值雖然並不高，但卻擁有極高的移動能力。正如之前所講，如果魯迪妮是玩家愛用的角色的話，今次戰鬥相信不會有甚麼問題；即使不是，也可以用戰術補救。建議大家可以讓「疏於戰陣」的魯迪娜，負責用CRITICAL取消對手的攻擊，然後以艾雲的強大攻擊力，配合必殺技、魔法等的運用，要擊倒三名親衛隊員相信不會有太大問題。**




PE03006 ◆利用「不擅戰」的魯迪娜CANCEL 對手攻擊。

擊退古羅爾親衛隊後，艾雲等人便開始詳細調查房內的壁畫。

「這便是軍方所隱藏的遺跡……」艾雲說。

「這幅畫……那個正真中央的螺旋……或許是指露加村旁、被打開了的地穴吧？」魯迪娜說。

「大概……就在我們到過的地方前面……可惡！裡頭應該還有遺跡。」艾雲說。「這就是古羅爾不追來的理由……那石板還有用得著的地方！」




PE03007 ◆原來在星辰之回廊的深處尚有遺跡存在。

再次進入自由行動畫面。至此，對中央設施的調查已經完成；玩者可以返回火車站，選「ロッカにもどる」後便可乘列車返回露加村。

## 【再闖星辰之回廊】

列車到達露加村，艾雲和魯迪娜便隨即下車。

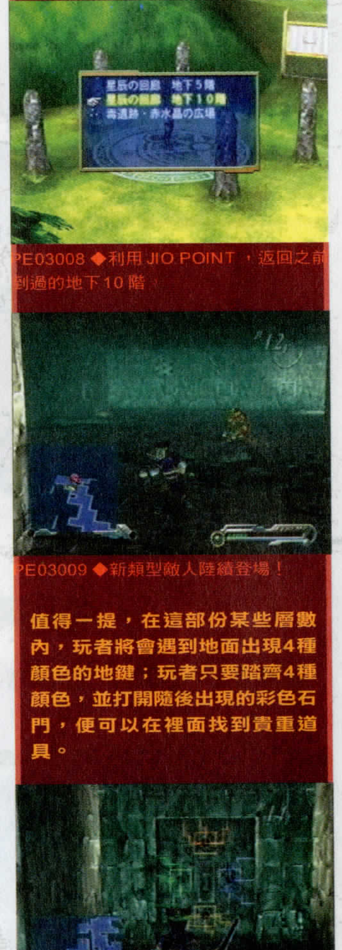
「我先行一步，並將已弄清的事情告訴大家。」魯迪娜說。

「好啊！因為很快便要出發了，請妳代我說吧！」聽罷艾雲的話後，魯迪娜轉身便向村中跑去。

「要阻止古羅爾的計劃……早他一步找到艾保魯，盡早到達遺跡深處……」艾雲說。

新一輪冒險旅程即將展開……

**接著，玩者便要為主角們在星辰之回廊11至20層的冒險旅程作出準備；完成後，玩者只要利用JIO POINT返回「星辰之回廊地下10階」，打開之前被閉鎖的石門，便可向下層繼續前進。同之前的1至10層一樣，迷宮的地圖將會由系統「自動生成」，每層迷宮繼續由「有落無上」的升降機連接。在15和20層迷宮內，將設有JIO POINT供玩者使用。至於敵人方面，除了有多種新怪物將於這裡登場外，在戰鬥和耐戰力上亦會較首10層大幅強化。當然，經過長時間的戰鬥，無論在主角們的能力、玩者的經驗等方面都已經有了一定累積；配合各類道具的運用，要順利過關相信絕對不成問題。筆者反而建議大家在這裡好好練功，將每層迷宮來個「全CLEAR」，藉此進一步強化主角們各方面的能力，以迎接未來更強的敵人。**




PE03008 ◆利用 JIO POINT，返回之前到過的地下10階。

PE03009 ◆新類型敵人陸續登場！

**值得一提，在這部份某些層數內，玩者將會遇到地面出現4種顏色的地鍵；玩者只要踏齊4種顏色，並打開隨後出現的彩色石門，便可以在裡面找到貴重道具。**

PE03010 ◆踏齊4色地鍵，打開彩色石門，提取貴重道具！

**以下是星辰之回廊11至20層迷宮內，有關敵人及寶箱的資料。**

| 地下11階~地下14階 | 地下16階~地下19階 |
| --- | --- |
| 敵人LEVEL--24至29 | 敵人LEVEL--25至30 |
| 敵人數目--每層9處 | 敵人數目--每層9處 |
| 寶箱數目--每層5個 | 寶箱數目--每層5個 |

*註：地下15及20階為轉接層。

## 【全新遺跡之二--闇遺跡】

### 《闇遺跡・古代工場》

往工場內部
GET IT！
CAUTION！
GET IT！
最短路線

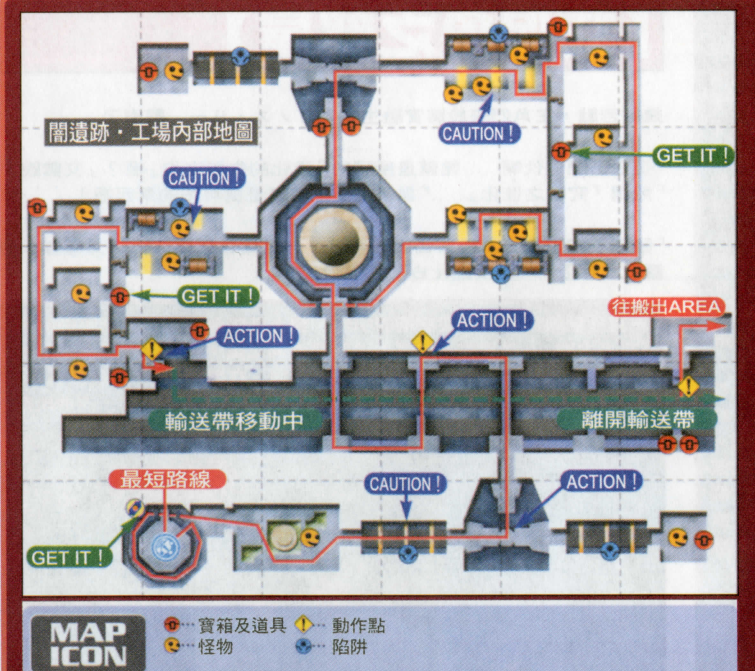
MAP ICON
寶箱及道具　梯子　跳躍點
怪物　升降台

完成11至20層迷宮後，主角們便會到達星辰之回廊內第二個全新遺跡--闇遺跡。在這部份遺跡內，敵人綜合戰鬥力幾乎全在LEVEL 25或以上，兼且擁有強大的防禦能力；故在正式出發前，建議先到道具店添置包括體力回復、戰鬥不能回復等各種認為適合本身角色使用的武器及道具。一切準備就緒，便可向入口設於第20層的闇遺跡邁進！

來到闇遺跡首個地區--「古代工場」。嚴格來說，這部份地區共分為三層，每層利用升降台連接；玩者只要從最頂層一直往下走，便可進入下一個地區。就如提供的地圖所見，古代工場的面積可說是相當廣大，結構亦相當複雜；可是，前進路線基本上就只有地圖所提供的「最短路線」一途。就算在沒有地圖輔助的情況下，迷路的機會其實也相當之低。值得留意，在位於地圖左下方、設有多個連續跳躍點的一段窄路上，將會有敵人從左右兩邊飛來向主角們施以襲擊；由於敵人是從遠處飛來的，手上的雷達未必能作出即時的反應。走經上述路段時，絕對要提高警覺啊！

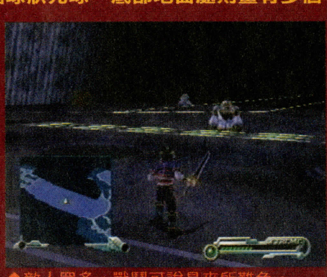

PE03011 ◆利用升降台一直往下走......

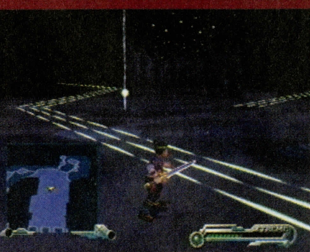

PE03012 ◆前面飛過的是甚麼啊？




## 《闇遺跡・搬出AREA》

進入這部份遺跡，大家將會見到平台上有三部貨卡；其中，位於中間的一台將可把主角們送到BOSS所處的「冷凍實驗室」。可是，要達到上述目的，主角必須調教設於下層各處的轉線器才行。由一條光柱穿越一個球狀光球、底部地面處則畫有多個圓圈的轉線器，其實就是用來控制貨卡行走路線的供電系統。如地圖所見，主角們的目的地是位於平台對岸、外觀如城堡般的冷凍實驗室；玩者只需靠肉眼，透過控制調節各個轉線器的開關情況，直至見到由中間一台貨卡所延伸出來的電流線、能夠接通對岸的冷凍實驗室後，返回上層平台並按動設於中央處的動作點，即可把主角安全送到目的地。當然，轉線器所在的是個滿佈怪物的平台，而平台各處亦散落有不少寶箱及道具；大家盡情享受吧！

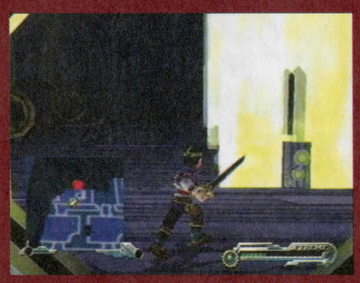

◆敵人眾多，戰鬥可說是來所難免。

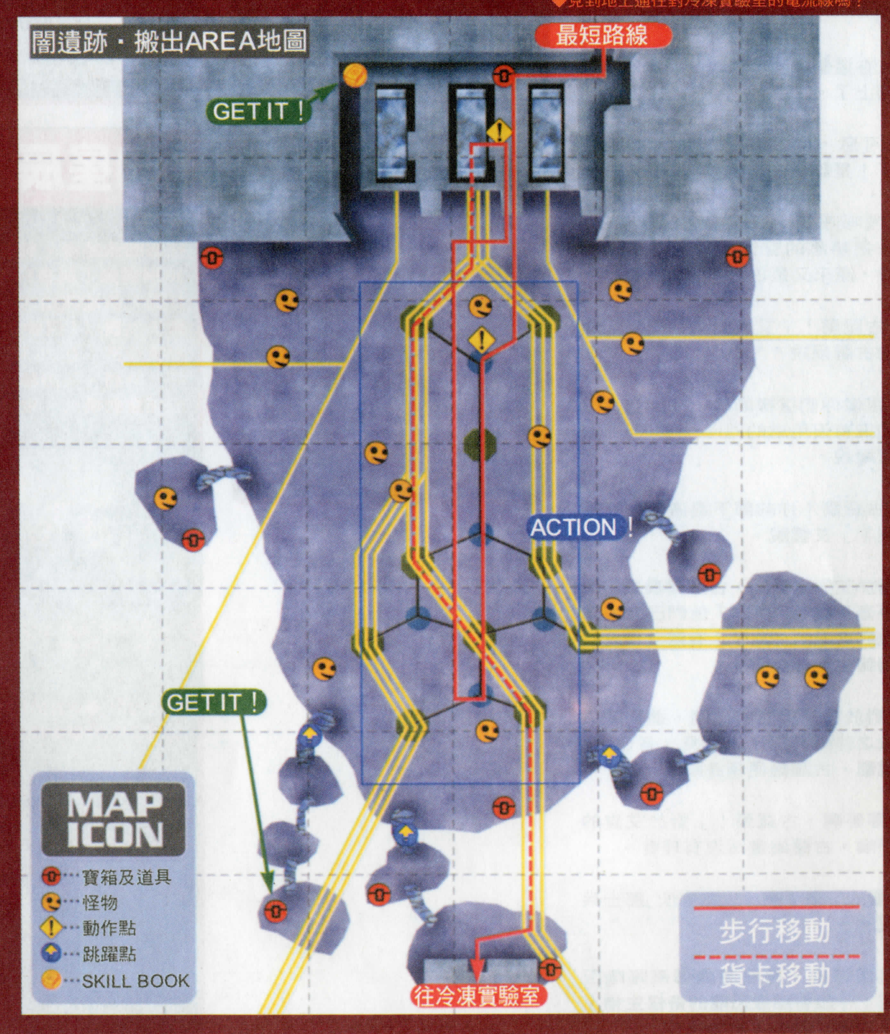

◆見到地上通往對冷凍實驗室的電流線嗎？

## 《闇遺跡・工場內部》

這地圖最叫人頭痛的地方，是它那數目繁多、兼且佈置相近的小房間；在沒有地圖輔助的情況下，這裡相信不難成為玩家們的「迷失世界」！除了地形複雜以外，機關陷阱多亦是這裡的一大特色；除了設於地圖下方房間內的旋轉巨輪外，地圖左、右兩邊的部份房間亦設有可放出滾輪的裝置；但只要小心謹慎，加上準確的時間性，要安全過渡相信並沒有太大問題。當然啦，除了陷阱以外，也要慎防敵人的襲擊；尤其是一些陷阱與敵人同時出現的小房間就更要留意啊！


PE03013 ◆位於工場內部入口處的JIO POINT，將會是與本遺跡BOSS作戰前所遇到的最後一個。


PE03014 ◆被眼前敵人和陷阱重重包圍.....



利用貨卡，主角們來到遺跡的「冷凍實驗室」；一直往內部走，到達一個廣大的房間。在房間的地面上，躺著一名盧切斯兵……

「喂……振作點吧！沒問題嗎？」艾雲走到士兵身旁說。

「已經不行了……中佐大人……要阻止那東西根本無可能……大家……剛才的逃走真是對不起啊……」那士兵說。

「振作點啊！究竟裡頭有些甚麼啊？」艾雲問道。

「那傢伙……終於出生了……並突然開始活動……情況變得非常混亂……中佐大人，命令真是荒謬絕倫啊！」那士兵續稱。

環顧四周一下後，艾雲說：「是精靈獸嗎？招來並生存著的那傢伙……這遺跡是為了生產怪物而存在的嗎？究竟這番話是甚麼意思？」

「喂，再振作點吧！走出那道門的話便算安全了。」艾雲再對那士兵說。

就在這個時間，房間的門竟然自動關上了。

「可惡，開不到？畜生，被困著了！是誰啊？出來！」艾雲大呼。

「呼呼呼……真是愚蠢的傢伙！」一把熟悉的聲音在說道；抬頭一看，原來又是古羅爾所幹的好事。

「古羅爾！」艾雲對身在房間上層的古羅爾說。

「跟像你們這樣的廢物在一起，就如擁有沒用處的同伴一樣啊！」古羅爾說。

「古羅爾！你的部下還遺留在這裡啊！」艾雲說。

對於艾雲這番話，古羅爾表現得似乎毫不在乎，說：「他們已完成讓我們撤退的任務了！有關艾保魯的情報也全部集齊！」

「對於再無用處的你們，進化的失敗之作就拜託了！再見，各位！」說罷，古羅爾便轉身離開。

「等等啊，古羅爾！」對於艾雲的呼喚，古羅爾當然沒有理會。

「看……來了啊……那傢伙」那士兵說。

這個時候，房間深處傳來隆隆巨響；一頭有點像恐龍的奇怪生物，正向著艾雲等人直衝過來……

終於來到挑戰這遺跡BOSS--「ゼノス・リー」的時候了！「ゼノス・リー」是古羅爾等人模索究極進化時所產生的實驗體生物，擁有極高的攻擊和魔法力。此外，環繞牠身旁浮動的三顆水晶，除了會向主角們施放強力的魔法、合體技等以外，被破壞後更能自動回復。至於戰略方面，建議大家可利用除稻妻以外的強勁魔法，集中向「ゼノス・リー」本體作出攻擊。可以的話，亦可將「ゼノス・リー」及水晶的必殺技封掉。由於「ゼノス・リー」在行動和移動力兩方面都稍弱，建議大家可看準時機，將BOSS的攻勢CANCEL過來。此外，面對如此強勁敵人，大家亦要經常留意主角們的HP情況，最好經常保持於「常滿」狀態；否則稍有差池便會帶給大玩家莫大麻煩。





PE03017◆將BOSS的必殺技封住，安心多了！



PE03018◆「ゼノス・リー」一招極華麗的必殺技--「ティターニアカノン」。

# 【艾保魯之部屋】

幾經苦戰，主角們終於將實驗生物「ゼノス・リー」擊倒了。

「這是甚麼傢伙啊……牠就是所謂的『進化的失敗之作』嗎？」艾雲說。
「所謂『究極之進化』……『昆・尼』，將會是更可怕的東西吧！」

「雖然不知道他打算幹些甚麼，可是，一旦給古羅爾取得『艾保魯』的話……可惡，一定要阻止古羅爾那傢伙！」

一直往房間深處走，經左邊的小門、登上升降台，將會來到暗遺跡的「靈力之間」。這裡同之前其他遺跡最不同之處，在於頂層設有一間叫「艾保魯之部屋」（　　　部屋）的房間。在那裡取回「四靈之石板」後，由於相信古羅爾已經去了見艾保魯，主角們便決定出發，向他所在的遺跡更深處前進。



PE03019◆從「冷凍實驗室」左邊的小門，登上升降台，進入「靈力之間」

PE03020◆到目前為止，艾雲仍搞不清究竟所謂的「艾保魯」是何方神聖……

按過桌上的紅色按鍵，主角們便可離開房間，並利用出現於「冷凍實驗室」門前的JIO POINT重返露加村。

# 【向星辰之回廊的最低層前進】

征服闇遺跡後，玩者接下來便要向「星辰之回廊」最後10層、即21至30層邁進！玩者只要利用JIO POINT返回「星辰之回廊 地下20階」，打開之前被閉鎖的石門，便可向下層繼續前進。一如既往，這10層迷宮仍然會以「自動生成」的方式出現；每層亦繼續以「有落無上」的升降機連接。在25和30層迷宮內，亦將設有JIO POINT供玩者使用，同一時間，每層都設有如毒霧等陷阱；但累積了之前20層的經驗，對於迷宮的構成、攻略方式等相信大家都不會再有任何疑問吧！



PE03021◆迷宮的結構、組成，基本上跟之前20層大同小異



PE03022◆比之前20層更強的敵人……

至於敵人方面，級數自然亦不可同日而語；不過，只要主角們擁有介LEVEL 28左右的能力，配合各種必殺技、魔法、及道具的使用，要將敵人剿滅相信亦只是時間問題。正如筆者之前所講，建議大家可以將迷宮的敵人全數清除，拾得迷宮內全數道具之餘，亦可以進一步將主角們的LEVEL提升，以應付接踵而來的多場大戰！





以下是星辰之回廊21至30層迷宮內，有關敵人及寶箱的資料。

## 地下21階～地下24階

敵人LEVEL--31至36
敵人數目--每層9處
寶箱數目--每層5個

## 地下26階～地下29階

敵人LEVEL--32至37
敵人數目--每層9處
寶箱數目--每層5個

※註：地下25及30階為轉接層。

# 【全新遺跡之三--光遺跡】

終於進入星辰之回廊最後一個遺跡--「光遺跡」了！大家請勿被這股興奮心情沖昏頭腦啊！在前面等著的，將會是眾多擁有極高體力及戰鬥力的敵人。首先在LEVEL方面，敵人的能力級別一般在平均36或以上，更有高達LEVEL 40的敵人在這遺跡內出現。此外，不少敵人將擁有多達5、6種SKILL和3、4種必殺技；換句話説，在裝備時玩者必須為主角添置各類型的防具，而高性能的回復系道具更可說是不可或缺的。另外，建議主角們的能力級別需至少在LEVEL 30左右；若然與此標準距離太遠的話，可以選擇性重玩「星辰之回廊」部份迷宮，累升至上述級別後才正式向光遺跡進發！

## 《光遺跡・大地之裂縫1》

主角們在這部份遺跡內的行走路線，將會是由一條漫長而蜿蜒的架空走廊，配合多個移動台所組成；只要走上崖邊發光的移動台，它便能將主角安全送抵對岸。注意事項方面，在走經窄長小路時大家需要特別小心，因為不少飛行怪物會藉機向主角們施以突襲；最好的應付方法，是經常保持準備狀態。值得一提，走至地圖中央處主角們將到達一個分叉點，選擇右路的話，短時間內基本上不會遇到任何敵人，但亦不會找到任何寶箱或道具；選擇左路的話，將有多達5組敵人會在路上等著大家，但亦會找到多個寶箱及道具。至於如何選擇嘛......那就適隨尊便喇！



◆走經這類窄道時，千萬不可掉以輕心！



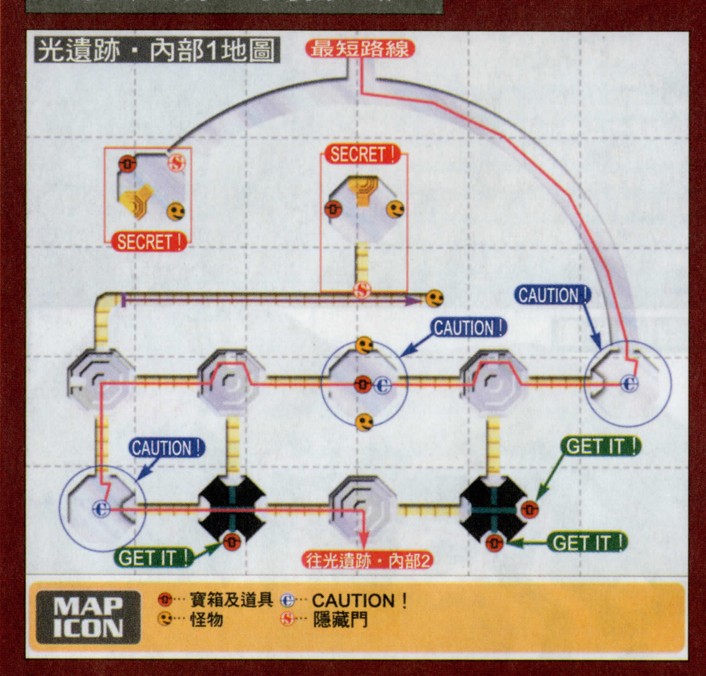
◆在移動台上，將不會受到任何襲擊。

光遺跡・大地之裂縫1地圖

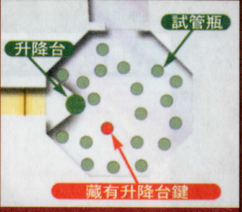
往工場內部
GET IT !
ACTION !
CAUTION !
GET IT !
ACTION !
最短路線

MAP ICON
寶箱及道具
怪物
CAUTION !

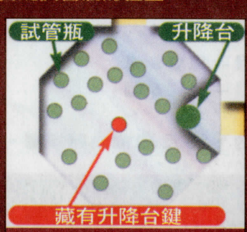
## 《光遺跡・內部1》




在這部份遺跡內，主角們所遇上的敵人「可以」是前所未有的少！為甚麼只說是「可以」呢？因為要達到上述結果，玩者必須完成以下的步驟才行。走至地圖的右方及左下端，主角們將會到達一間滿佈試管瓶的房間；在房內為數達20支的試管瓶中，其中一支是藏有控制前進所必須的升降台鍵的。至於其他試管瓶，則可以是空的，也可以是藏有怪物或道具的。換句話說，玩者只要一次過找出藏有升降台鍵的試管瓶位置，將它劈開後按動裡頭的鍵，便可輕鬆繼續前進。當然，這樣做亦會錯失找到道具、及通過與敵人戰鬥提升能力的機會喇！以下為大家提供兩間房間內藏有升降台鍵試管瓶的位置。



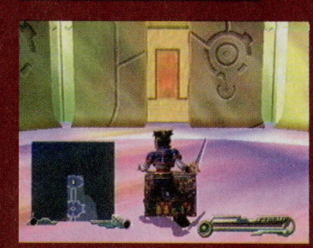
地圖右面房間



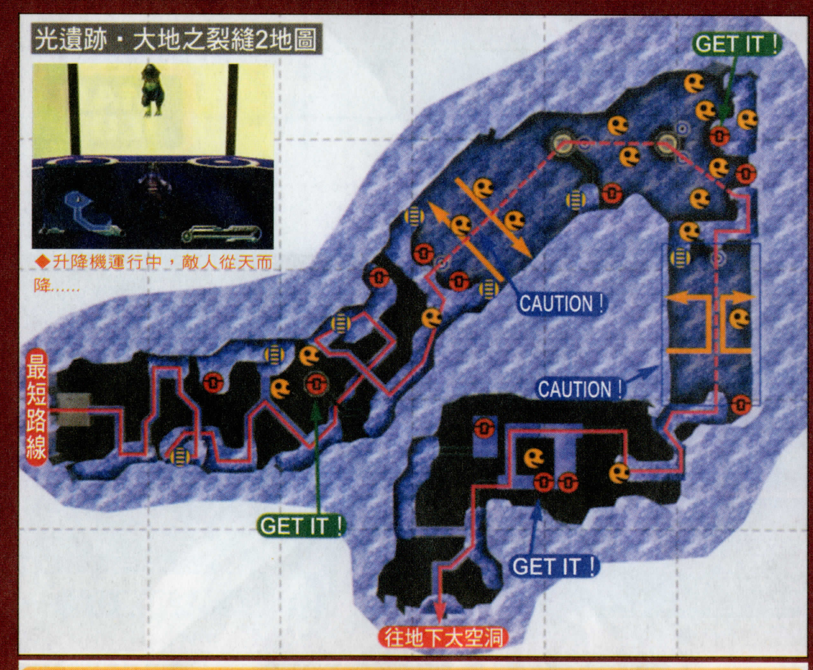
地圖左下端房間

另外，地圖中央左、右兩邊會有兩間「光線房」，裡頭中央處將有一光柱在閃耀著，而三端設有不同顏色的幕門。玩者只要按動幕門前的控制台，將光柱轉成與幕門相同的顏色，同顏的幕門便可打開。


PE03027 ◆將光柱轉成所需顏色。


PE03028 ◆打開位於地圖中央位置的寶箱，「驚喜」便會立即出現……

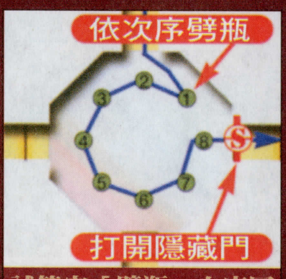
## 《光遺跡・內部2》



◆升降機運行中，敵人從天而降……

MAP ICON
寶箱及道具 梯子
怪物

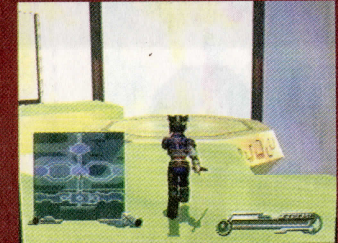
一走進這部份遺跡，大家就會找到JIO POINT；再行前幾步，又會找到類似之前見過的試管瓶房間。可是，今次這批試管瓶卻不會藏有任何怪物，而是打開房內其中一間密室的機關。大家只要按照下圖所示，依數目字次序、將試管瓶一一打破，房內其中一間密室的門便會自動打開；由於內藏珍貴道具，大家千萬不可錯過！至於房內另一間密室，主角只要走到牆身附近按「○制」，密室的門便可開啟。



試管室「劈瓶」次序圖

至於地圖下方左右兩個長方形框著的，則是兩部如房間般大小的大型升降機。當走進升降機後，升降機便會自動運作往下降，但在這個時候，為數共6組的怪物亦會陸續「從天而降」；稍一不留神，隨時會變成「不意打」攻擊。最好的方法，是在進入升降機後即一直保持準備狀態，直至電梯抵達下層為止，而到了這個時候，未打敗的敵人亦會自動消失。

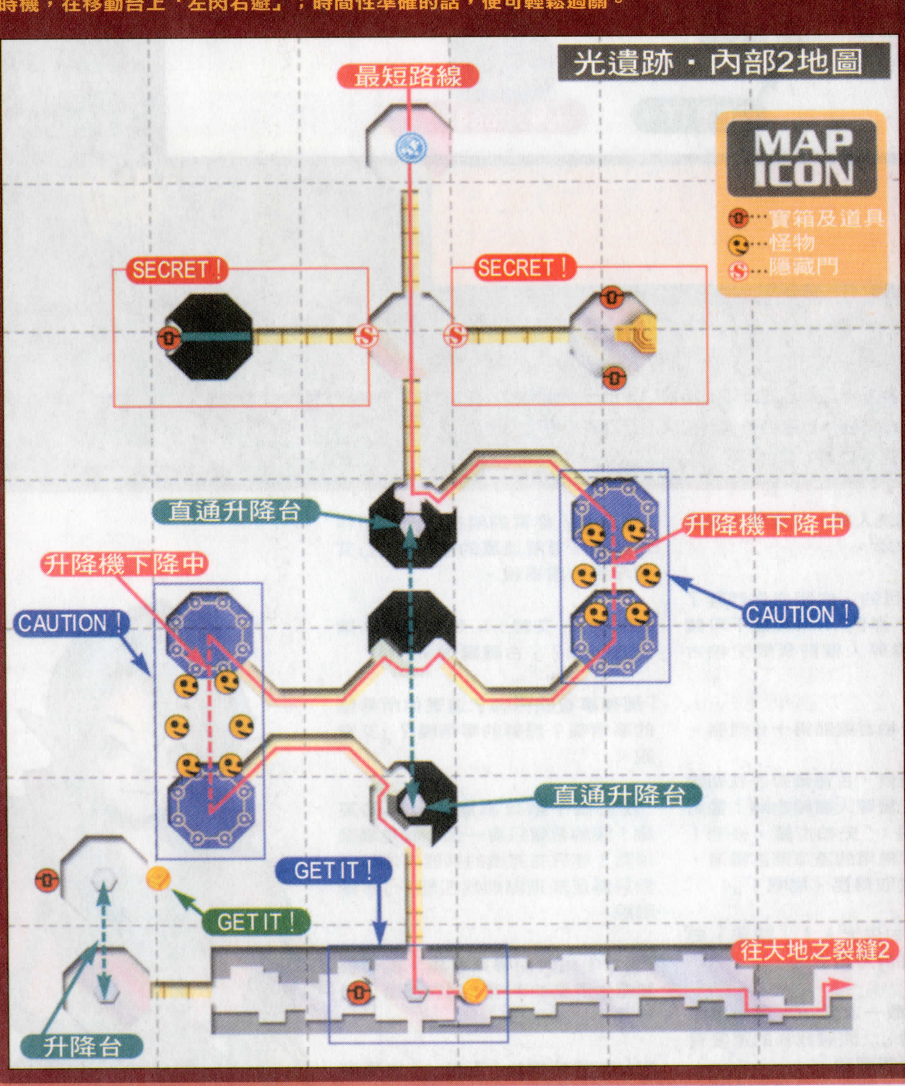
順帶一提，在地圖中央位置，其實是設有一部直通升降台的；但在主角們首次進入遺跡時，升降台是停在出口附近的一層的。所以，在離開這部份遺跡前，強烈建議大家利用它返回上層，並利用入口處 JIO POINT 到露加村將遊戲儲存或補給，完成後再利用它直返出口處，繼續往後的旅程。

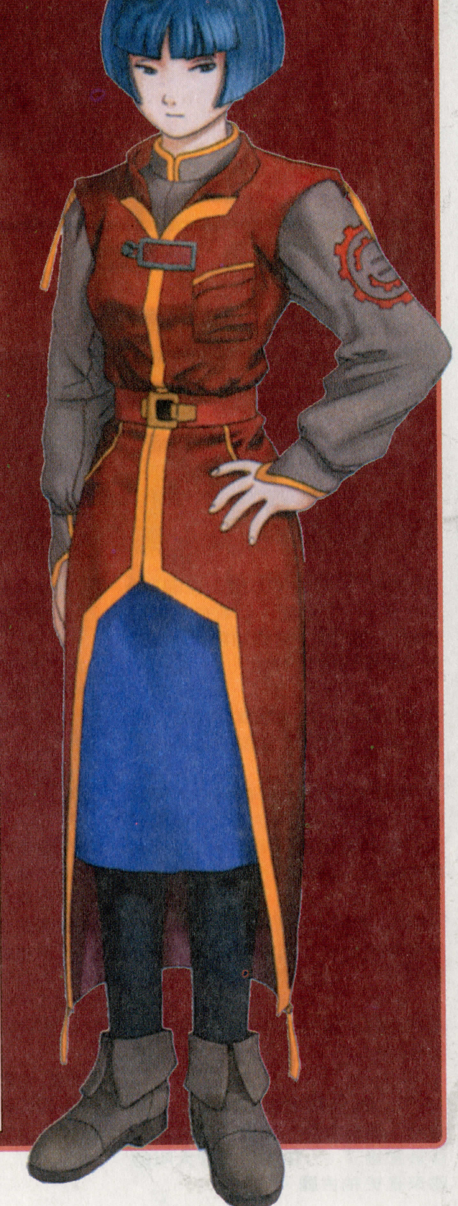

◆利用直通升降台，返回遺跡入口處。



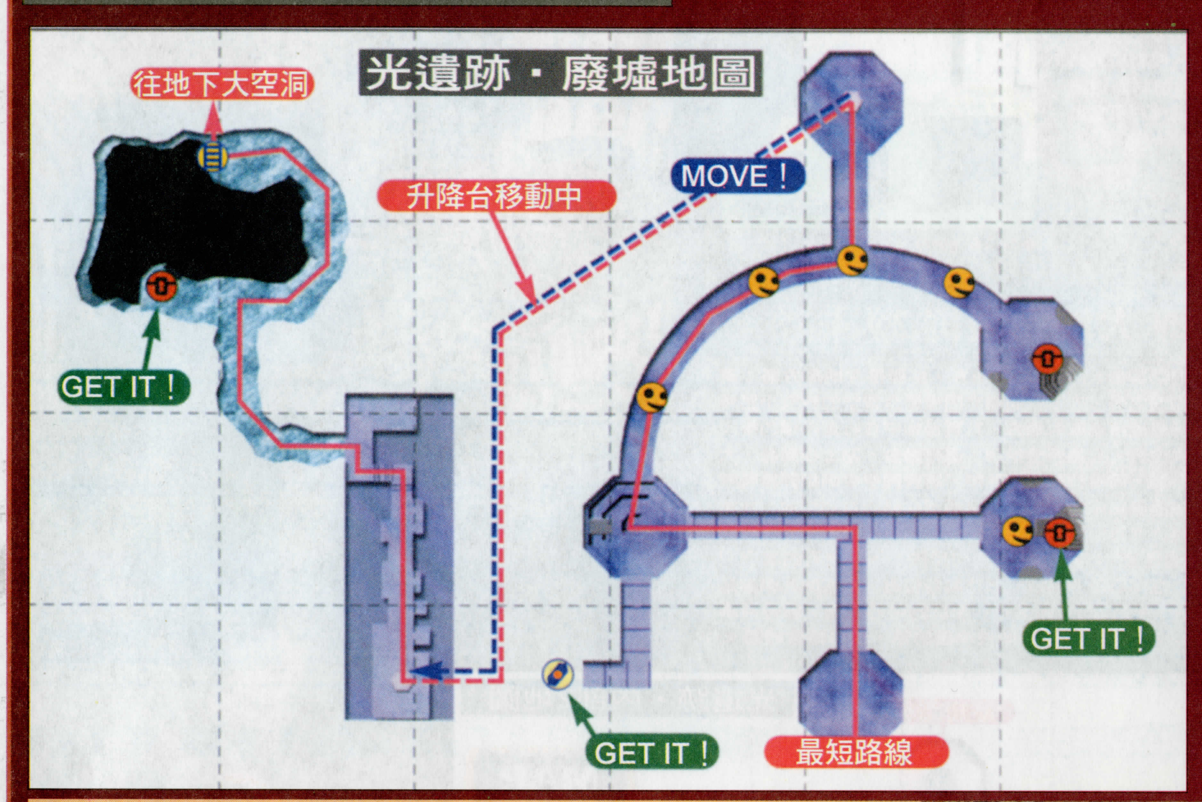
## 《光遺跡・大地之裂縫 2》

這部份與之前「大地之裂縫1」最相以的地方，主要是在地形方面；兩者同樣是處於一個山洞之內，而不少通道亦同樣是由架空的狹窄小路所組成。可是，這部份最值得留意的地方，其實是集中在行走路線的中段以後。走至地圖中央位置，大家將會找到一個移動台。踏上移動台，大家千萬不要掉以輕心啊，因為移動台的軌跡，將會同空中兩組圓錐裝置的移動路線有著互相重疊之處的；其實，這情況在離開本遺跡前、所遇到的最後一個移動台上尤為明顯。在第一次遇上圓錐裝置的地方，移動台與圓錐裝置的軌道是呈「十字形」的；換句話說，兩者重疊的其實只有一個地方。可是，在本遺跡的最後一個移動台位置，兩者的軌跡卻是有一段時間以「對頭、平行」的方向進行。至於應付的方面，就是看準時機，在移動台上「左閃右避」；時間性準確的話，便可輕鬆過關。



## 《光遺跡・廢墟》




為了阻止古羅爾繼續胡作非為，主角們必須盡快從「廢墟」返回上面的「地下大空洞」。「廢墟」可算是張極細小的地圖，無論在敵人、寶箱或道具等方面都十分有限。在敵人數目方面，玩者只會在這部份遇到5組敵人；由於返回地下大空洞後主角們即要與古羅爾展生死決戰，建議大家可將廢墟的全數敵人擊倒，以儲滿各角色的SP值，為之後一戰作最後準備。

幾經轉折，艾雲等人終於返回「地下大空洞」；可是，目前在他們眼前的，卻只是一片頹垣敗瓦……戰爭的真面目著實可怕。

這個時候，一位老朋友突然在艾雲等人身旁出現……她就是迪妮。

「究竟這是甚麼一回事啊……從前所做的究竟又有甚麼意義？是想得到甚麼而做出這種事呢？」目睹面前的慘況，迪妮也不禁神傷。

「迪妮？為甚麼會在這裏的？」對於迪妮的出現，艾雲等人感到十分驚訝。

突然之間，遠方傳來了一陣猙獰的笑聲……

「終……終於都來到這裏了！哈哈哈哈！還有少許，還有少許就到艾保魯那裏了。」在那兒大呼大叫的原來是史柏古圖。

見到這名關鍵人物，艾雲等人自然不會輕易放過。

「為了那個目的，你明白你們幹了些甚麼嗎？你們……真是不可饒恕！」艾雲等人催前質問史柏古圖。

「呀……」史柏古圖顯得十分慌張。

就在這個時候，古羅爾帶著親衛隊到來，與艾雲等人展開對峙；並對史柏古圖說：「史柏古圖，去吧！我會將這班無用的渣滓無部掃清，從艾保魯處取得昆・尼吧！」

「多謝您，中佐大人！」說罷，史柏古圖便往前方走去。

「艾雲，竟敢一次又一次做出這麼礙事的行動……阻礙我真的那麼有趣嗎？」古羅爾說。

「古羅爾！你真的明白自己的所作所為嗎？看看這裏的慘況吧！」艾雲斥責古羅爾說。

「無用的，艾雲……那就是你所謂的戰鬥嗎？」古羅爾說。

「那種事有關係嗎？這是你所希望的事情嗎？想幹的事情嗎？」艾雲說。

「我是個不斷以高處為目標的英雄！我的希望只有一個，就是攀至頂點！亦只有究極的兵器，才能與我只滿足於頂點的我匹配！」古羅爾說。

「蠢才！給大家帶來悲痛，繼而引起產生混亂的事情，還有甚麼正義可言？」艾雲說。

對於艾雲所謂的「正義」，古羅爾



可說是嗤之以鼻；他說：「正義？你真是個無用的男人啊，艾雲！」他還向艾雲「曉以大義」，說：「所謂男人，就該以高處為目標去幹！說受到傷害、損害他人之類的話，只不過是那些對戰鬥沒有決心的人的台詞罷了！」

「對男人來說，重要的是『不屈不撓的心』！那就是引導我往高處走的元素！」他又說。

「不要再開玩笑了！你的心就等我來屈折吧！」

艾雲等人跟古羅爾之戰終於都來到了！古羅爾並非甚麼精靈或怪物，但卻擁有極高的戰鬥能力，而移動力之高，甚至可說遊戲自開始以來BOSS中首屈一指的。至於他手上的「名劍クリムゾン」，更是把叫人望而生畏的超強兵器；一招必殺技「魔神劍」，足可將LEVEL 30以上角色的HP扣掉一半！在攻擊戰略方面，建議大家盡量將「名劍クリムゾン」的攻擊CANCEL下來〔按：「名劍クリムゾン」是無敵的。〕，然後利用各種強力魔法、必殺技等等，集中向古羅爾本人施以連環攻擊。此外，為避免阻礙主角們戰鬥，建議開始時最好先將親衛隊各成員幹掉。只要穩守上述辦法，配合各種回復道具及魔法，要將古羅爾打敗相信也不會有太大問題。



## 【迷宮管理人 -- 艾保魯】

當艾雲等人與古羅爾殺得天昏地暗之際，同一時間，史柏古圖已走進了旁邊的實驗室。

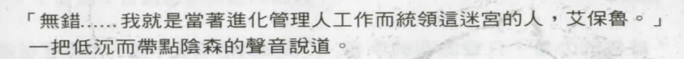
「就是這裏……不會有錯的！昆・尼誕生的地方！」史柏古圖說。

史柏古圖懷著興奮的心情，催前說：「艾保魯！艾保魯！授與我終極的真理吧！給我看看達到進化頂點的東西吧！！」

◆史柏古圖懷著興奮的心情進入實驗室，可是……

這時候，一個身披綠色長袍的男子，突然出現在史柏古圖面前。

「哦哦！您就是艾保魯……孕育昆・尼，並能統括那力量的尊者嗎？」史柏古圖說。



「無錯……我就是當著進化管理人工作而統領這迷宮的人，艾保魯。」一把低沉而帶點陰森的聲音說道。

「哈哈哈哈……！終於都……終於都能見到您了！可是，昆……昆・尼呢？」史柏古圖問道。

「哦……是為了昆・尼的事而到這裏來的嗎？」艾保魯說。

「就是這樣啊！藉進化而產生、存在的終極力量！無論如何都想確認、接觸一下那種力量。」史柏古圖說。

「那麼……過來吧！昆・尼的出生地就在這裏。」艾保魯說。「呵呵呵……這裏便是你冀望的終點……用眼睛真實地到達那裏吧……」

聽到艾保魯這麼說，史柏古圖立刻走到前面的密室，說：「昆……昆・尼就在裡頭嗎？噢……他的外貌終於在我眼前……」

這時候，密室的門突然自然打開。

「蠢材……怎會這樣的？這是……究竟這是怎樣一回事啊？」見到房內的東西後，史柏古圖顯得相當震驚。

◆看到密室內的情況後，史柏古圖顯得相當震驚。

「昆・尼的誕生就是這麼一回事。在某程度上，你到這裏來的事實，是您聽聽給我的訊息吧！」艾保魯說。

就在這個時間，房內傳來了一把陌生的聲音，說：「那時間終於來到了……7日後……世界的醒覺……解放，期望已久的時間，昆・尼便會在人們面眼前出現……」

「呵呵呵！是嗎……那時間來到了嗎？」艾保魯說。「終於都來臨了！我們的任務，也真正完全地完結了！太好了！實在是太好了！」

「噢……呀？我……我在說甚麼呢？究竟……我說過些甚麼呢……我在隨便地說些甚麼啊？」史柏古圖似乎受到極大打擊。

「忘記了自己的任務嗎？只能給您傳達那個訊息……不是自己的任務嗎？」艾保魯說。

「那……那是甚麼啊？怎……怎麼一回事？」史柏古圖說。

「哎唷，令自己完全忘記了那時間的事嗎？那麼……我就讓你想起來吧！」說罷，艾保魯即脫去了身上的長袍。

「嘩嘩……！怎麼會有這回事！」見到艾保魯的真面目後，史柏古圖不禁大叫起來。

另一邊廂，在幾經苦戰下，艾雲等人也終於將古羅爾擊倒了。

「就算是你贏了吧……可是，究竟盤算著些甚麼呢？打算怎樣做？」古羅爾說。




◆總算將古羅爾擊倒了！

「只是要阻止你那愚蠢的行動！為了自己的野心，竟想將最終兵器居為己有！」艾雲說。

「是野心嗎？……『志向』越高的話便越大吧。步向那裏的勇氣，以及不斷前進的熱誠，以實現我的夢想！」古羅爾說。「最終兵器之類的事，只不過是我步向夢想的開端吧！只要能夠前進，我便會十分高興！你是不會明白的，你不過是個小子罷了！」

「不要再狡辯了！昆・尼是不能交到任何人手上的！你的野心已經完蛋了！」艾雲說。

「這不算被擊敗啊！只要有這樣的決心，我的心是不會被折服的。」古羅爾對自己的所作所為始終沒有半點後悔。

「……你會殺掉我吧？沒有那樣的決心，你又能抓緊夢想嗎？」古羅爾說。

「那種事算是甚麼夢想啊！」艾雲說。「弊！一定要阻止史柏古圖那傢伙！」

進入實驗室，艾雲連忙大呼：「艾保魯呢……昆・尼呢？」

這時候，跪在地上的史柏古圖說：「全都在古代的計劃之中……呀，我原來只是一頭信鴿而已嗎……」

「歡迎來到這地方。我是這迷宮的管理人 -- 艾保魯。」這個自稱艾保魯的人，臉色灰白，更留著一頭長長的白髮；外表來看可是相當嚇人。



◆面前的就是艾保魯嗎？

對於人家的自我介紹，艾雲顯得有點驚訝；說：「你就是……艾保魯？」

對方瞧了瞧地上的史柏古圖，然後對艾雲等人說：「那傢伙是我的分身……只不過是受到命運時刻招喚的開幕鐘。」

「呀？那昆・尼在哪裡呢？」艾雲問道。

「你過來這裡吧，我會將所有事實告訴你。」艾保魯說。

艾雲等想了想，然後走到艾保魯面前。

「這個遺跡的一切，都是為產生昆・尼而存在的。一切的力量亦因為那樣而被收集及使用。」艾保魯說。

「為甚麼要產生昆・尼啊？精靈失控的原因又是甚麼？」艾雲追問說。

接著，艾保魯走到身後的密室旁，然後說：「見到昆・尼的容姿後，答案自然會明白了。這是昆・尼的誕生地。」

為了解事情的真相，艾雲等決定進入密室看個究竟。

在這個敞大的密室內，只見有一道光柱從上方射到地面，除此以外便甚麼都沒有了。

「不是甚麼都沒有嗎？」艾雲說。

「也就是說昆・尼已經被產下了。」艾保魯說。「這裡是昆・尼的出生地點，就好像只是蛋殼而已。」



◆這密室就是昆・尼的誕生地？

「是怎麼一回事啊？那麼，這個遺跡、精靈失控等也是有著甚麼意義的嗎？」艾雲問道。

「全都是被使用過的廢料；精靈失控只不過是在排放用剩的能量……」艾保魯說。

艾雲越聽越不明白，說：「這是怎麼一回事？今次事件究竟是甚麼甚麼啊？？昆・尼究竟是甚麼東西？」

「昆・尼是擁有終極生命的世界之王！這世界的一切，都不過是為作為他們王者的降臨，所做的工序而已……」艾保魯說。

就在這個時候，有人高聲地說：「那些蠢話之類的東西我是不會承認的！」說話的原來是剛進來的古羅爾。

「終極的力量，只會跟我的手相配！艾雲！昆・尼到哪兒去了？」他又說。

「為了解自己統治的世界，已經從這裡飛走了。50年前的那次事件，就是昆・尼出生的哭聲啊！」艾保魯說。

古羅爾越聽越不是味兒；他走到艾保魯面前，並用劍指嚇他說：「蠢材！所謂昆・尼，一定就是由你這傢伙操控的武器吧！」

「哈哈哈……太愚蠢了！我只是管理人而已。昆・尼並不是屬於任何人的，一切事物都屬於昆・尼才對！」艾保魯說。

「終極的生命亦只是屬於他的東西，為統治全世界而存在著。」他又說。「時間已經來臨了，昆・尼的降臨……打開全新歷史之門！」

「這個愚蠢的世界，這些愚蠢的生物，都會由我等產生的昆・尼漂亮地改變過來！！」艾保魯繼續說。

「我是不會承認那種事的！如果不能落到我手上的話，昆・尼是甚麼東西根本就毫無意義！」說罷，古羅爾突然將手上的劍刺向艾保魯。


◆古羅爾突然用劍刺向艾保魯。

「……太愚蠢喇！愚蠢兼無意義的事情。事到如今，將我殺掉也不會有任何改變……不一會，我等的希望便會實現。」受傷倒地的艾保魯說。

「昆・尼將於7日後出現。愚蠢的人們啊，請在惶恐之下、等待朝見他的容姿吧……」他又說。

「喂，是甚麼要開始了呢？」艾雲問道。

「可憐的人類，愚蠢的人們啊……改變你們的時間即將到來。呀……美好的世界將會降臨……好不容易……我也……要死了……呵呵呵……」說罷，艾保魯便一命嗚呼了。

隨著艾保魯的死亡，星辰之回廊各遺跡的旅程也應該告一段落了。

「很長的隧道呢！昆・尼就是從這裡往外走的嗎……究竟是連接到哪兒的呢，古羅爾？」艾雲說。

「全都是50年前從這地開始……精靈失控、我的野心……諸如此類原來都只是一樁笑話！」古羅爾說。

「在50年前就一切都完結了……一切都是徒然，一切都完結了！可以相信嗎……是能夠相信的事情嗎？」聽到古羅爾這番話，眾人都表現得無言以對。



◆返回地面途中，眾人談及艾保魯所說關於昆・尼的事。

「哼！完結了的事情是甚麼也沒有問題啊！」艾雲說。「記得艾保魯的說話嗎？『昆・尼統治世界』……究竟以後會有甚麼事情發生呢？」

「會發生甚麼事？唔……情況也在改變著……已經開始了。就如我的計劃一樣……」古羅爾說。

「古羅爾……」艾雲說。

「呼呼呼……還未完結的！不論誰要挑起甚麼事，都不能打擊我的信念……」古羅爾說。

「古羅爾，究竟在想著些甚麼啊？昆・尼並不是你達成願望的東西。仍是只在想著自己的事情嗎？」艾雲說。

「無用……看不到該做的事是因為沒有決心啊！自己的路，是要由自己的手打開的！」古羅爾說。

不一會後，眾人終於到達隧道出口；原來，出口處正是艾斯卡妮軍方設施的所在地。

「就是因為他而將軍方基地設在這裡嗎？」艾雲說。「那麼，昆・尼……會在艾斯卡妮嗎？」

「昆・尼隱藏在那裡……與進化的終極存在之類的事根本毫無關係。我們所必需的，是他的力量！」古羅爾說。

「古羅爾！你還是要幹嗎？」艾雲說。

「世界之王嗎？呵呵呵呵……那樣才是跟我野心匹配的對手啊！一定要將他據為己有！」古羅爾說。

「是認真的嗎？如果艾保魯所說的是真的話，他將會是個極難對付的對手啊……」艾雲說。

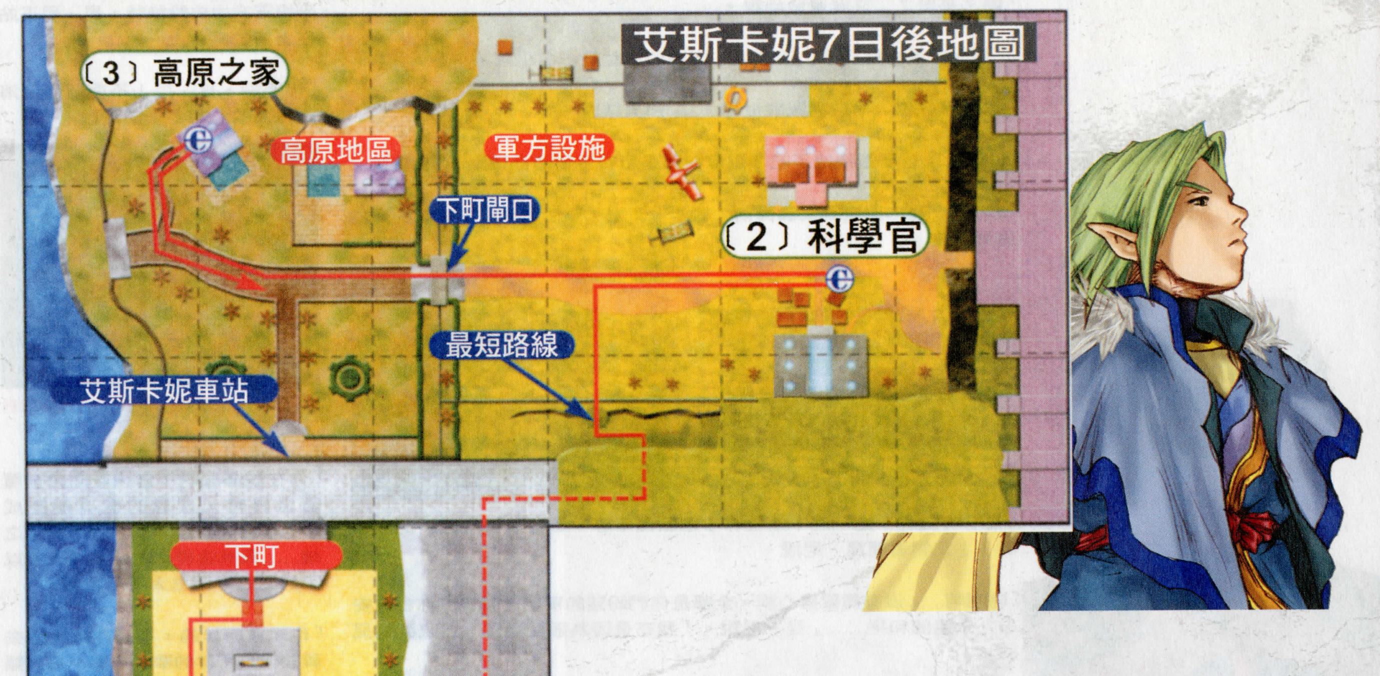
「那麼，你打算只站著看嗎？」古羅爾說。「我是不會死心的。昆・尼的力量……我會取來給你看的！」



◆對於奪取昆・尼，古羅爾一直都沒有死心。

說罷，古羅爾便獨自離開了。

7日之後，究竟會有甚麼事情發生呢？




綜合大家的意見，艾雲只說了一句：「想到哪兒去我也不知道呢……只有到艾斯卡妮查清楚吧！」

**之後，遊戲便進入自由行動時間。就如最後捷度及烏魯古所講，玩者可以為接下來的艾斯卡妮之旅重新選擇成員；完成後，到裝置室將隊員召集，經 JIO POINT 旁的出口〔即利用 AREA MAP 〕便可徒步至艾斯卡妮。**

## 【調查】

時光飛逝，7日時間很快便過去了；對於艾保魯所說的事，艾雲等人在露加村食堂內商議著。

「終於都過了7日了……」烏魯古首先發言。

「那個艾保魯所說的……『昆・尼的降臨』的事，真的會發生嗎？」布蘭度說。「雖說有傳在艾斯卡妮，但究竟隱藏在哪兒呢？」

「也是呢……那樣不尋常的怪物抑或機械，能夠盡早知道嗎？」捷度說。「此外，降臨的時候，究竟又會開始些甚麼呢？根本完全不知道……」




◆艾雲等人對於昆・尼的認識其實仍相當有限。

「唔……所謂的昆・尼，大概是些壞傢伙吧？那傢伙要幹些甚麼真的完全不知道嗎？」瑪模問艾雲說。

「雖然古羅爾似乎還要跟那傢伙戰鬥，但會怎樣做呢？在未找到之前根本無法戰鬥啊。」魯迪娜說。

## 【再戰古羅爾】

**主角們今次到艾斯卡妮的目的，主要是收集有關昆・尼的情報。在到達後，玩者必須讓主角們與當地人展開三段對話，才能令遊戲繼續進行。三段對話所發生的地點已標示在《艾斯卡妮7日後》的地圖上，依次分別是〔1〕與達魯酒屋內飲酒中的老伯，〔2〕軍方中央設施前徘徊的科學士官，以及〔3〕高原地區民家內的小孩對話。完成後，古羅爾便會在高原地區出現，而遊戲故事亦會繼續進行。**

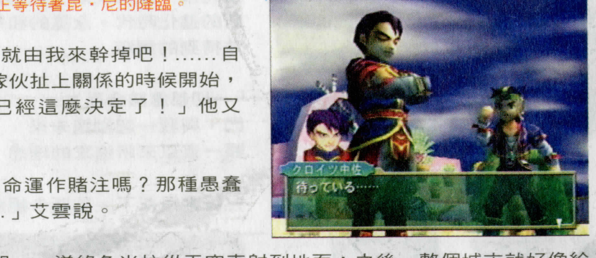
艾雲等人離開高原地區的民家時，見到古羅爾竟在附近呆站著。

「古羅爾？你究竟打算怎樣做啊？」艾雲說。

「等待著……」古羅爾說。

「甚麼？」艾雲說。

「在等待昆・尼啊！所有事都是由我而起的話，那傢伙一定……一定會到我這兒來的。」古羅爾說。「我一定要解決這件事。假如向昆・尼屈服的話，那個已經不再是我了！」




◆古羅爾正等待著昆・尼的降臨。

「那傢伙就由我來幹掉吧！……自從跟那傢伙扯上關係的時候開始，一切都已經這麼決定了！」他又說。

「說是以命運作賭注嗎？那種愚蠢的事……」艾雲說。

突然之間，一道綠色光柱從天空直射到地面；之後，整個城市就好像給一團綠霧籠罩著。















「唔？甚麼？」艾雲驚奇地說。

一個光球沿光柱而下，消失後，出現的竟然是一名小孩。

「早晨啊各位，早晨啊我的世界.....」那男孩說。

「小孩......？不是搞錯了吧？這傢伙就是所有生物的最頂點？」艾雲說。

這時候，昆・尼走到艾雲面前，說：「多謝，很感激你......你們的願望讓我誕生。」




PE03051 ◆面前的小孩就是昆．尼嗎？

「你......打算幹些甚麼啊？究竟有甚麼即將展開？」艾雲問道。

「怎麼了啊？在恐懼些甚麼呢？」昆・尼說。「我是以作為萬物的領導而生的，是為了帶來你們的未來，以至於永遠的世界......」

「我不明白啊，昆・尼！這世界才剛回復寧靜，難道又要挑起新的災害嗎？」艾雲追問昆・尼說。

「呵呵呵......沒有需要擔心啊，全都是你們盼望的事情，我答應你會有安心、永遠的和平......」昆・尼說。「我亦是因為這樣而生，並來到這兒的。」

「昆・尼！我要打擊你的氣燄！」在古羅爾說這句話的時候，已經有多名親衛隊成員將昆・尼包圍。

「我的名字叫古羅爾，歷史文明遺下的偉大遺產--昆・尼，盧切斯軍歡迎你。」他又說。「那股力量只有跟我最匹配，你是屬於我的了！在我之下，建造全新的世界！」

聽到古羅爾的「提議」，昆・尼不禁大笑；說：「無用的......我不會屬於任何人。對於戰爭的事，又有些甚麼意義呢？一切事情早已掌握在我手上。」

「像你這樣的小鬼，在說些甚麼啊？在我的刀前，還是下跪好了！」說罷，古羅爾打算用手上的劍揮向昆・尼；但在這時候，昆・尼提手指向他，後者頓時變得動彈不得。




◆昆・尼輕輕一指，已令到古羅爾動彈不得。

「哈哈哈！真的有這麼可笑的事情存在呢！這男子露出人類有趣的特徵，應該會有點用處吧？」語畢，昆・尼用手一揮，古羅爾便消失得無影無縱。

「古羅爾！？昆・尼！你做了些甚麼啊？」艾雲質問他說。

「太可悲了......你們！盼望著甚麼竟連自己也不知道......」昆・尼說。「人類是不能不進步的。我對那愚蠢的紛爭也感到煩厭了......人類還嘗試去創造我......」

這時候，整個艾斯卡妮的人都見到昆・尼的影像，說：「你們要迎接全新的進化時代。永遠的和平，沒有紛爭的世界，人們冀盼著、但絕對無法得到的調和......」

「一切都應該合而為一......人與人、人與動物、人與自然......打開全新的門，與我一起創造未來。」他又說。「那麼，就從現在開始吧，實現人類一直以來所追求的理想。是啊，改變世界！」

在綠霧籠罩下，艾斯卡妮將會是個怎麼樣的「新世界」？

**接下來的時間，主角們便可向綠霧的源頭--軍方中央設施進發；一場大戰亦會隨即展開！**

到達軍方中央設施時，昆・尼正站在上方的高台上。

「停手啊，昆・尼！不要隨便地消除掉人的心啊！」艾雲說。




◆對於昆・尼所謂的理想世界，艾雲絕對不予苟同。

「你在說甚麼啊？當這空間完全覆蓋世界時，理想的世界便完成了。」昆・尼說。「無爭的安息之地......只有這樣，才是人類一直以來的冀盼。不是太幸福了嗎？」

「你現在所幹的，不是在叫人類去幹些非人所幹的事嗎？那不是人類的不幸嗎？」艾雲說。

「不要開玩笑了！你看錯人類了！像你這樣任性的傢伙也真是從未見過啊！」布蘭度說。〔按：除艾雲以外，其餘角色及對白將視乎隊伍編成而定。〕

「您根本不明白人類的好處啊！這樣地去決定人的將來，簡直是瘋狂啊！」捷度說。

「很討厭你這樣的傢伙啊！根本完全沒有聽到人們的說話！」瑪模說。

「真是一點也不懂呢！為甚麼人類總是如此矛盾的呢？太可憐了。」昆・尼說。「......那麼，先給你們看看利用這生存方式也無問題的例子吧！」

昆・尼用手一揮，古羅爾再次出現在艾雲等人面前。

「好了，將通往理想的障礙清除吧！」昆・尼說。

「不會吧！你是......古羅爾？」艾雲震驚地說。

眾人面前的古羅爾，已經變成一個無意識、只會聽命於昆・尼的活死人......



◆面前的古羅爾，可說已變成了另一個人。

「障礙......消除......我......去消除！」古羅爾說。

再一次面對古羅爾，艾雲等人能否再一次將他擊倒？

今次的「BATTLE・古羅爾」，可說是上次原裝古羅爾的強化版；無論在HP、MP、以至於防御力等方面都獲得充份強化。此外，由於戰鬥開始時角色們完全沒有SP，初期甚至可能令玩者處於苦戰；建議可將對手的攻勢盡量CANCEL，並利用強力的魔法向對手施以反擊。由於MP處於全滿狀態，大家應可放心使用。戰略方面，可說是同上次大同小異，古羅爾手上的「魔劍」將仍是至具威脅的武器。值得一提，隨著戰鬥進行，古羅爾手上的「魔劍　　　」將會進化成「龍劍　　　」，除原來的必殺技「魔神劍」會進化成「真・魔神劍」外，更會有多一招必殺技「冥府天翔牙」；同上次一樣，能否CANCEL魔劍的攻擊，將成為此役成敗的關鍵。


◆「BATTLE・古羅爾」華麗的新必殺技冥府天翔牙！


◆配合各種魔法的運用，自然就事半功倍啦！

# 【進化之回廊】

為拯救艾斯卡妮、以至於整個世界，主角們決定向「世界之王」昆・尼挑戰！而對方的藏身之地，正是設於艾斯卡妮軍方中央設施處的綠色之塔--「進化之回廊」。完成所需裝備後，利用露加村的JIO POINT，選擇「軍中央施設」便可直接抵達。進化之回廊共分為16層，首10層的結構基本上同「星辰之回廊」大同小異；最大分別只是從「由上而下」改為「由下而上」罷了。每層仍是由升降台連接，第5及第10層設有JIO POINT，方便玩者回村補給或儲存遊戲使用。至於敵人方面，比起星辰之回廊的當然是更為強勁喇，LEVEL方面至少也擁有30以上。所以，在向這回廊進發前，建議大家要組成一支各方面能力都比較平均的隊伍，配合各種道具的使用，問題相信也不會太大的。

PE03057◆利用露加村的JIO POINT，直接前往「進化之回廊」入口。

PE03058◆攀上這條梯子後，便再沒有回頭路了。

PE03059◆就結構而言，首10層「進化之回廊」其實同之前見過的大同小異。

**以下是進化之回廊1至10層迷宮內，有關敵人及寶箱的資料。**

**1階~4階**

敵人LEVEL--38至40
敵人數目--每層11處
寶箱數目--每層6個

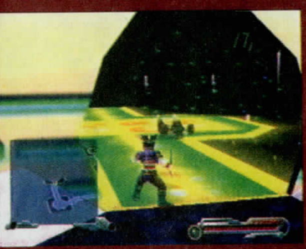
**6階~9階**

敵人LEVEL--42至44
敵人數目--每層11處
寶箱數目--每層6個

※註：5及10階為轉接層。

到第11至16層的迷宮，比之前更強勁的敵人都會在這裏傾巢而出；請大家做好心理準備！除此以外，設在10階的JIO POINT將是對最終BOSS前所遇到的最後一個；要儲存遊戲，抑或作最後補充，這將會是最後一次機會了。由11至16層，表面上雖然有6層迷宮，但由於第13層是轉接層，而第16層則是昆・尼的所在地，實質上需要玩者征服的迷宮數目只有4層。由於昆・尼實力非同小可，建議大家將這4層的怪物全數擊倒，為提升角色LEVEL作最後衝刺！


◆11至16層的「進化之回廊」，基本結構同之前的有著頗大分別。


◆在挑戰昆・尼之前，好好地在這裏提升實力吧！





**以下是進化之回廊11至16層迷宮內，有關敵人及寶箱的資料。**

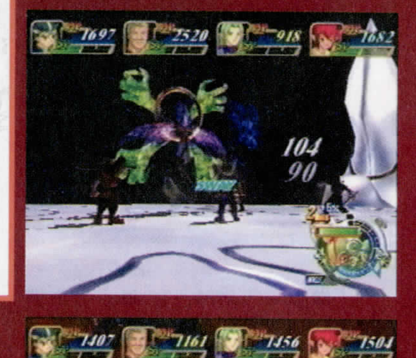
### 11 階~12 階

敵人LEVEL--46 至 48
敵人數目 -- 每層 9 處
寶箱數目 -- 每層 5 個

### 14 階~15 階

敵人LEVEL--46 至 48
敵人數目 -- 每層 9 處
寶箱數目 -- 每層 5 個

※註：13 階為轉接層，16 階則為昆．尼所在地。



◆在第一形態下，絕對要保留實力。



◆第二形態下其中一招可怖必殺技－冥府之門。

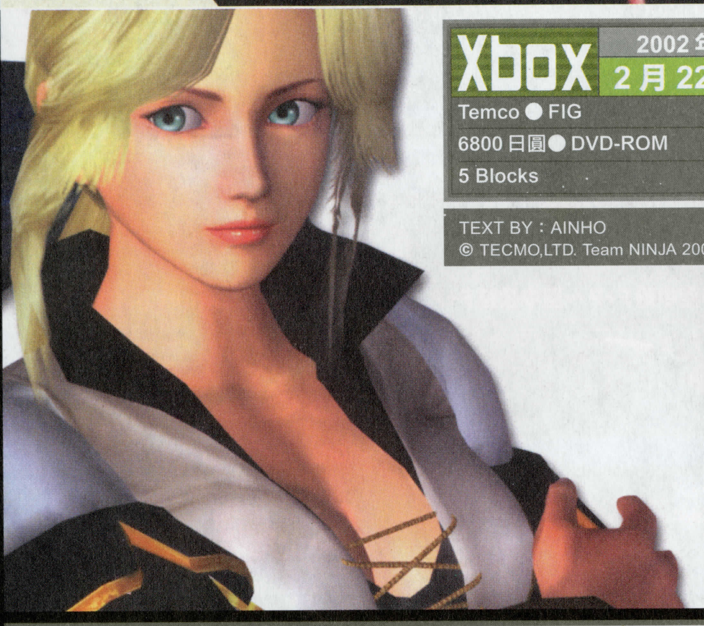
◆進入第二形態的昆．尼，實力絕對非同小可！

好喇，終於都來到與最後BOSS--昆．尼之戰了！就如大家的想像一樣，昆．尼將會是遊戲自開始以來，擁有最強戰鬥力的生物。在正式挑戰昆．尼之前，建議角色LEVEL至少要在平均40以上，否則的話將會很難取得成功。昆．尼總共有兩個形態：在第一個形態下，大家最需要留意他雙翼所使出的強大魔法；可以的話，最好用魔法將昆．尼雙翼的魔法使用封掉，又或者盡量將來自雙翼的攻擊CANCEL。當然，經常留意主角們的HP 情況，可說是對BOSS不可遺漏的工作。在攻擊模式方面，由於往後還有應付的第二形態，建議要大家保留一定實力。

到了第二個形態，昆．尼的攻擊及魔法力將會獲得進一步提升；而一招叫「冥府之門」的必殺技，亦可將任何對手「一擊必殺」。戰略方面，在開始初段，建議大家先集中擊倒他的其中一隻手，令他無法使用其威力極強的合體技。同一時間，亦建議大家盡早將周圍「煩人」的使徒們盡早殲滅，以免妨礙主角們的攻擊。在廢掉昆．尼其中一臂後，便可集中攻擊他的本體，配合各類如他抵抗力下降、必殺技封的魔法，要擊倒這「世界之王」也不是甚麼遙不可及的事啊！

# DEAD OR ALIVE 3





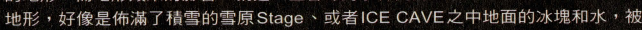
Xbox 2002年 2月22日
Temco ● FIG
6800 日圓 ● DVD-ROM
5 Blocks

TEXT BY：AINHO

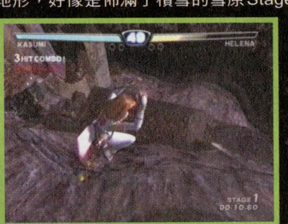

## 活用 Hold 技是取勝之妙方

DOA與別的格鬥遊戲有一個不同的特色，就是加入一種Hold的概念，可將對手的打擊抑制然後施以逆攻擊。Hold 技分為上(7F)、中(4F)和下段(1F)三種攻擊屬性。顧名思義，上段是對對方上段打擊時用的 Hold 技、中段是對中段打擊，而下段則是對下段攻擊。Hold技主要用在對方發出攻擊之前使出，若然輸入時間配合得當的話便算成功。在一般情況下，Hold 技比起一般打擊技會來得更為有效。

## 各有特性的戰鬥場地



今作中登場的戰鬥場地全部有 14 個之多，除了保留前作的 DANGER ZONE 之外，其他也是全新設計的新場地。每個戰鬥場地都有著一至多種的特性，主要有高低差、地形效果、多層構造而出現的落下 Danger，以及具有爆發性的壁 HIT 四大種。除了 DANGER ZONE、X OCTAGON和PANCRATION外，其他的也有高低差的地形，而地形效果的影響，就是一些會令對手絆倒的地形，好像是佈滿了積雪的雪原 Stage、或者ICE CAVE之中地面的冰塊和水，被攻擊的對手大有機會出現失去平衡的現象。至於安土城、DOATEC 香港分部、LOST WORLD、TAO&AQUA PALACE、LORELEI 這 5 個 Stage 還有多層之分，被 ROUND OUT的對手會跌落下一層，跌落是會造成損傷的，一般情況下會扣至約 50 Points 左右的體力，如果對手的體力只餘數滴的話，更可直接被 KO。





### 全角色共通出現ITEM一覽



錢袋 5000點



金條 10000點



鑽石 20000點

車厘子 50Points 回復 20000點

菠蘿 100Points 回復 30000點

肉 體力全回復 50000點

### 各角色的固有ITEM一覽


KASUMI 紙鶴


HAYABUSA 龍劍


HITOMI 煎蛋


ZACK 老虎機


GEN FU 古書


BRAD WONG 金葫蘆


TINA 單車


BASS 帽


LEON 盆栽


BAYMAN 模型飛機


JANN LEE 雙節棍


LEI FANG 鮮花


CHRISTIE 跑車



HELENA 海豚雕像


HAYATE 卷物

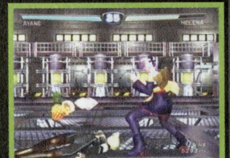

AYANE 蝴蝶頭飾

| 種類 | 一般時 | Danger Reach時 | Double Danger Reach時 |
|---|---|---|---|
| 經過時間 | 每秒 60 點 | | |
| 剩餘時間 | (0～40 秒)X1000 點 | | |
| 剩餘時間(Great 時) | (0～40 秒)X3000 點 | | |
| 打擊 Counter | 500 點 | 1000 點 | 1500 點 |
| 打擊 High Counter | 1000 點 | 2000 點 | 3000 點 |
| 投技(Normal) | 5000 點 | 10000 點 | 15000 點 |
| 投技(Counter) | 6000 點 | 12000 點 | 18000 點 |
| 投技(High Counter) | 8000 點 | 16000 點 | 24000 點 |
| Hold(Normal) | 10000 點 | 15000 點 | 20000 點 |
| Hold(Counter) | 15000 點 | 22500 點 | 30000 點 |
| Hold(High Counter) | 20000 點 | 30000 點 | 40000 點 |
| Expert Hold | 20000 點 | 40000 點 | 60000 點 |
| Appeal | 5000 點 | | 10000 點 |
| 打擊 Combo | 4 Hit 1000 點，之後每 Hit +2000 點 | 1 Hit 1000 點，之後每 Hit +2000 點 | 1 Hit 2000 點，之後每 Hit +2000 點 |
| 投技 Combo | 10000 點 | 20000 點 | 30000 點 |
| Danger 爆發 | 3000 點 | 10000 點 | |

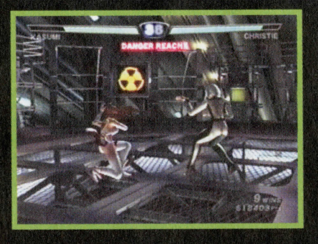
## 解剖 Survaival Mode 的得點計算系統

在Survaival Mode之中，跟每位角色對戰所設的時間限制為40秒，若然在TIME UP之前仍未分出勝負的時候，同時遊戲便會結束，而到了第6-7人目的時候，電腦便會突然變得強勁起來，對手倒地後會很快起身，難以有機會作出DOWN攻擊，這是要值得十分注意的。玩者只要成功連勝10人就得到銅牌、通過50人就得到銀牌，到了90人則得到金牌。至於以下就列出了 Survaival Mode 之中的得點計算系統的計分方法。從中所見，每 ROUND 剩餘的時間也可換算分數，所以玩者務必要速戰速決。





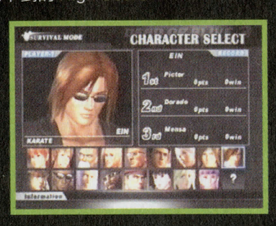
## Danger Reach



Danger Reach是在對手觸發Danger爆發時呼出的表示。以正面觸發 Danger 爆發的 HIT Points 為 20、側面為 15，而普通的壁 HIT 則為 5-10 左右。在 Danger Reach 生效期間，除了下表之中所列出的種類所得之點數會比平時高之外，取得道具所得的點數亦會有所增加；若然做出雙重 Danger Reach 效果，所得的分數更會得到兩倍的回報。只要好好善用這個 Danger Reach，便不難會取得意想不到的 High Score。

## 隱藏角色－EIN

首先完成所有角色的 Story Mode，然後選用 HAYATE 在 Survaival Mode 的 Ranking 上登錄 EIN 這名字，這樣便可在 Story Mode 之外的模式選用上集的 EIN 和出現 RANDOM 角色的選擇。



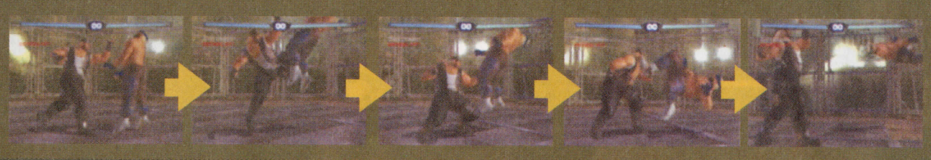
# BASS ARMSTRONG

招式變化不算多的角色，而且速度是眾多之中能力最差的一個，不過論破壞力就屬前列等級。BASS 有著各種簡單既殺傷力絕大的連續投技，而他在今集中就追加了六種 Lift Up 技，雖然沒有甚麼傷害力可言，可是其中「もう一發っ!」、「まだいくぞぉ!」和「ダメ押レだぁ!」會將對手成背向狀態，以有機會使出各種敵背後專用投技。

SPEED ☆
POWER ☆☆☆☆☆
TECHNIC ☆☆

## 連續技推介

### ⇩⇦⇨P～⇧K～P+K～對手空中時 F+P～空中投技 F+P



### 對手靠牆 CRITICAL 時～⇦P+K～背向敵人 P～⇩⇦⇨P～對手空中時 F+P～空中投技 F+P



### ⇧⇦P～P+K～BKP

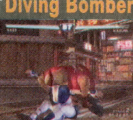


### Elbow Jumping High (⬋PK)



攻擊判定為上上的 2 HIT 技，除了能令對手陷入 CRITICAL 下失去平衡，接著的一腳更將對手打至浮起，這時就是使出 Catching Hammer Slow(F+P・F+P)進行追擊。

### Diving Bomber (⇦F+P・F+P・F+P)



由單一投技 Bear Press (⇦F+P) 組化而成的投技 Combo。雖則 DAMAGE 值高達105 Points,不過由於出招慢的關係，有可能在第一發或第二發使出後給對手成功擺脫。

### Elbow Hammer (⇦PK⇩P)



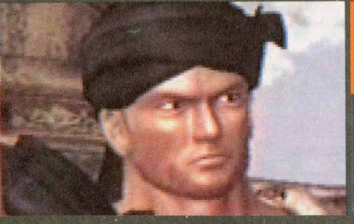
擁有「上→中→下」攻擊判斷連攜的招式，是今集的新技之一，第一發具有 CRITICAL 效果，到了第三發就會將對手擊至地面。

### Grizzly Launcher (⇦⇧⇩⇦⇨F+P・⇩F+P)



對對手背後時用上段 HOLD 技，DAMAGE 值同樣達 105 Points，當將對手擊至地面時就是輸入第二組指令。

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 | 條件 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| (基本打擊技) | | | | |
| Palm Jab | P | 上 | - | - |
| Elbow Smash | ⇦P | 中 | - | - |
| Low Knuckle | ⇩P | 下 | - | - |
| High Kick | K | 上 | - | - |
| Front Kick | ⇧K | 中 | - | - |
| Low Kick | ⇩K | 下 | - | - |
| (背後打擊技) | | | | |
| Swing Palm | P | 上 | 背向敵人 | - |
| Round Back Knuckle | ⇩P | 中 | 背向敵人 | - |
| Swing Low Palm | ⬋P | 下 | 背向敵人 | - |
| Round High Kick | K | 上 | 背向敵人 | - |
| Round Middle Kick | ⇩K | 中 | 背向敵人 | - |
| Round Low Kick | ⬋K | 下 | 背向敵人 | - |
| Toller Kick | ⇦K | 上 | 背向敵人 | - |
| Round Raiat | P+K | 上 | 背向敵人 | - |
| Round Muscle Elbow | ⇦P+K | 中中(背) | 背向敵人 | - |
| (固有打擊技) | | | | |
| Double Palm | PP | (上上) | - | - |
| Combo Gong | PPP | (上上)中 | - | - |
| Combo Hammer | PP⇩P | (上上)下 | - | - |
| Combo High Kick | PPK | (上上)上 | - | - |
| Jab Front Kick | PK | 上中 | - | - |
| Combo Kick Rush | PKK | 上中上 | - | - |
| Body Hook | ⇨P | 中 | - | - |
| Wild Swing | ⇨PP | 中中 | - | - |
| Combo Toller | ⇨PK | 中上 | - | - |
| Elbow Pad | ⇦P | 上 | - | - |
| Elbow Rush | ⇦PP | 上中 | - | - |
| Elbow Knee | ⇦PK | 上中 | - | - |
| Elbow Gong | ⇦PKP | 上中中 | - | - |
| Elbow Hammer | ⇦PK⇩P | 上中下 | - | - |
| Elbow Jumping High | ⬋PK | 上上 | - | - |
| The Texas Chop | ⇦P | 中 | - | - |
| Shot Gun Chop | ⇦PP | (中中) | - | - |
| Stun Gun Chop | ⇦PPP | (中中)中 | - | - |
| Proton Hammer | ⇧P | 下 | - | - |
| Power Gong | ⇧PP | 下中 | - | - |
| The Mongolian Chop | ⇨P | 中 | - | - |
| Rushizasu | ⇨PP | 中中 | - | - |
| One Handed Hammer | ⇧P | 中 | - | - |
| Rising Berm | ⇩⇦⇨P | 中 | - | - |
| Buffalo Crash | ⇧⇦P | 中 | - | - |
| Smash Gong | ⇨⇨P | 中 | - | - |
| Rolling Ax | ⇩⇧⇦P | 中 | - | - |
| Diving Hammer | ⇦⇨P | 中 | - | - |
| Knee List | ⇨K | 中 | - | - |
| Knee Hammer | ⇨KP | 中中 | - | - |
| John Pin Knee | ⇧K | 中 | - | - |
| John Pin High Kick | ⇦K | 上 | - | - |
| Kick Rush | ⇧KK | 中上 | - | - |
| Leg Break | ⇧K | 下 | - | - |
| Dustup Kick | ⇨⇨K | 中(背) | - | - |
| Flying Body Press | P | 中 | 走行中 | - |
| Drop Kick | F+K | 中 | - | - |
| Front Roll Kick | ⇨F+K | 中 | - | - |
| Load Rope Kick | ⇩F+K | 下 | - | - |
| 地獄突 | P+K | 上 | - | - |
| Bear Crash | ⇧P+K | 中 | - | - |
| Bear Sass | ⇧P+KP | 中中 | - | - |
| Berth At | ⇨P+K | 上(背) | - | - |
| Mad At | ⇨P+KP | 上上 | - | - |
| Flying Cross Chop | ⇨⇨P+K | 中 | - | - |
| Muscle Elbow | ⇦P+K | 中(背) | - | - |
| Ax Bonn Bar | ⇩P+KP | 強上 | - | - |
| Up Load Rope Kick | ⬋F+K | - | 起上時 | - |
| (投技) | | | | |
| Fanrco Air | F+P | 上(正面) | - | - |
| 一本足頭突 | ⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 猛牛頭突 | ⇨F+P | - | 靠牆時 | - |
| Bear Press | ⇦F+P | 上(正面) | 靠牆時 | - |
| Diving Bomber | ⇦F+P・F+P | - | - | - |
| Bear Shzaru | ⇦F+P | - | 靠牆時 | - |
| Berth Tornado | ⇧F+P | 上(正面) | - | - |
| Premature Start Body Scissors | ⇧F+P | 上(正面) | - | - |
| Dyna Dynamite 46F+P | 上(正面) | - | - | |
| Atomic Hammer Crash | ⇦⇨F+P | - | 靠牆時 | - |
| Power Slum | ⇨⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| The Oklahoma Stun Peat | ⇨⇨F+P・F+P | - | - | 投技 COMBO |
| The Manhattan Driver | ⇩⇧⇦F+P・⇩F+P・⇧F+P | - | - | 投技 COMBO |
| Super Freak | ⇦⇧⇩⇦⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| T・F・B・B | ⬋⇨⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| T・F・B・C | ⬋⇨⇦F+P | - | 靠牆時 | - |
| Escape Back | F+P | 上(正面) | 背向敵人 | - |
| Dangerous Back Drop | F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| Loco Motion Back Drop | F+P | 上(背後) | 敵背後靠牆時 | - |
| The Argentinian Back Bu Lee Car | ⇦F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| Reverse Power Bomb | ⇦⇨F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| Atomic Drop | ⇨⇨F+P | 上(背後) | - | - |
| Face Crusher | ⇨⇨F+P・F+P | - | 敵背後 | 投技 COMBO |
| Grizzly Launcher | ⇦⇧⇩⇦⇨F+P・⇩F+P | - | 敵背後 | 投技 COMBO |
| Grizzly Crash | ⇦⇧⇩⇦⇨F+P・⇩F+P | - | 敵背後靠牆時 | 投技 COMBO |
| Berth Bomb | ⇩F+P | 下(正面) | 對手蹲下時 | - |
| Spiral Bomb | ⇧F+P | 下(正面) | 對手蹲下時 | - |
| Double Arm DDT | ⇧⇦F+P | 下(正面) | 對手蹲下時 | - |
| Calf Brin Ding | ⇩F+P | 下(背後) | 對手背向蹲下時 | - |
| Air Dump | F+P | 空中 | 對手浮起時 | - |
| Catching Hammer Slow | F+P | - | 空中投技中 | - |
| 「どうした,どうしたぁ!」 | ⇩F+P | - | 對手面朝上倒地時(靠近腳側) | - |
| 「もう一發っ!」 | ⇩F+P | - | 對手面朝上倒地時(靠近頭側) | - |
| 「まだいくぞぉ!」 | ⇩F+P | - | 對手面朝上倒地時(靠近橫側) | - |
| 「ダメ押レだぁ!」 | ⇩F+P | - | 對手伏下倒地時(靠近腳側) | - |
| 「これからだぁ!」 | ⇩F+P | - | 對手伏下倒地時(靠近頭側) | - |
| 「起きろっ!」 | ⇩F+P | - | 對手伏下倒地時(靠近橫側) | - |
| (HOLD 技) | | | | |
| Half lock soup Rekkusu | ⇩F | 上 | 對手上段 P 時 | |
| Low Ring Plug Tone | ⇩F | 上 | 對手上段 K 時 | |
| Power | ⇦4F | 中 | 對手中段 P 時 | |
| Blast Through | ⇦F | 中 | 對手靠牆中段 P 時 | |
| crotch Lining Trailer | ⇦F・⇦F | 中 | 對手中段 K 時 | |
| Guillotine Drop | ⇧F | 下 | 對手下段 P 時 | |
| Giant Hammer Slow | ⇧F | 下 | 對手下段 K 時 | |
| Iron Hammer Press | ⇦F | - | 對手跳起 P 時 | - |
| Buzz Crash | ⇦F | - | 對手跳起 K 時 | - |
| (DOWN 攻擊技) | | | | |
| Double Need Rope | ⇧P+K | - | 對手倒地時 | - |
| Stone Hazen | ⇩K | - | 對手倒地時 | - |
| (特殊行動技) | | | | |
| 「I・LOVE・TINA」 | ⇦⇨⇦F+P+K | - | - | - |
| 「COME ON」 | ⇩⇩F+P+K | - | - | 挑逗 |



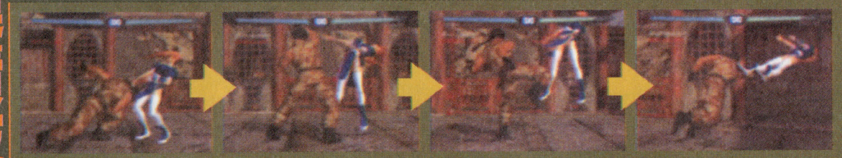
# LEON

論速度與技能比起 BASS 稍高，同樣著重使出變化多端的強力投技為主的角色。這次與BASS不同的是，LEON的Lift Up技具有攻擊力，比起一般的DOWN攻擊來得更為有效。

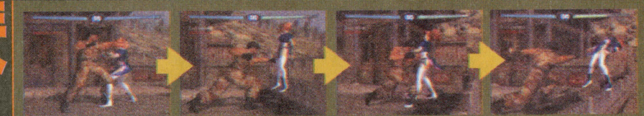
SPEED ☆☆
POWER ☆☆☆☆☆
TECHNIC ☆☆

## 連續技推介

### CRITICAL～⇩⇧⇦P～⇦P⇨K～對手浮起F+P



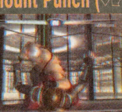
### 對手靠近牆⇨⇨PPP～牆HIT～⇧PP



### ⇩K～⇦P⇨K～對手浮起F+P



### Mount Punch (⇩⇧⇦F+P · ⇦F+P · ⇩F+P · P)



連續投技之中段數最多的一種，最後的一下可改為⇩F+P而轉變成威力更達115 Points的腕Crush逆十字。

### Rush Tomahawk (PPK)



今集新加的固有打擊技之一，攻擊判定為上上中，最後的一腳能將對手踢至遠處，尤其對手靠牆時更可造成壁HIT或DANGER爆發的效果，甚至可以將對手擊至下層，是絕對好用的技倆來。

### Blast Taller (⇦PK)



攻擊判斷為上上的招式，第一發具有CRITICAL效果，而第二發就能將對手浮起，這時就是使出LEON唯一對浮起時專用的投技Catapult Slow (F+P)。

### Mount Tackle (⇧⇧F+P)



攻擊判斷為上段正面的投技，可緊接著輸入P或⇩F+P來變化成二種連續投技Mount Punch和腕Crush逆十字。

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 | 條件 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| (基本打擊技) | | | | |
| Jab | P | 上 | - | - |
| Palm Stamp | ⇧P | 中 | - | - |
| Low Knuckle | ⇩P | 下 | - | - |
| High Kick | K | 上 | - | - |
| Middle Side Kick | ⇧K | 中 | - | - |
| Low Kick | ⇩K | 下 | - | - |
| (背後打擊技) | | | | |
| Turn Back Knuckle | P | 上 | 背向敵人 | - |
| Smash Hook | PP | 上中 | 背向敵人 | - |
| Smash Upper | PPP | 上中中 | 背向敵人 | - |
| Turn Body Blow | ⇩P | 中 | 背向敵人 | - |
| Turn Roast Pin Knuckle | ⬇P | 下 | 背向敵人 | - |
| Turn Spin Kick | K | 上 | 背向敵人 | - |
| Turn Side Kick | ⇩K | 中 | 背向敵人 | - |
| Turn Low Spin Kick | ⬇K | 下 | 背向敵人 | - |
| (固有打擊技) | | | | |
| Jab Body Blow | P⇨P | (上中) | - | - |
| Rush Soviet Bad | P⇨PK | (上中)中 | - | - |
| Rush Leg Spike | P⇨P⇩K | (上中)下 | - | - |
| Jab High Kick | PK | (上上) | - | - |
| Jab Straight | PP | (上上) | - | - |
| Storm Hook | PPP | (上上)中 | - | - |
| Storm Hammer | PP⇦P | (上上)中 | - | - |
| Rush Tomahawk | PPK | (上上)中 | - | - |
| Storm Upper | PP⇧P | (上上)中 | - | - |
| Fist Bomb | ⇨P | 中 | - | - |
| Force Hammer | ⇦P | 中 | - | - |
| Smash Hook | ⇧P | 中 | - | - |
| Smash Upper | ⇧PP | 中中 | - | - |
| Smash Giant Upper | ⇧PPP | 中中中 | - | - |
| Blast Back Knuckle | ⇦P | 上 | - | - |
| Blast Taller | ⇦PK | 上上 | - | - |
| Blast Drive Knee | ⇦P⇨K | 上中 | - | - |
| Pearce Fist | ⇧PP | 中中 | - | - |
| Frame Knuckle | ⇨⇨P | 上 | - | - |
| Frame Plam | ⇨⇨PP | 上中 | - | - |
| Frame Fist | ⇨⇨PPP | 上中中 | - | - |
| Cross Smash | ⇧⇧P | 中 | - | - |
| Shoulder Tackle | ⇦⇨P | 中 | - | - |
| Solid Canon | ⇩⇧⇨P | 中 | - | - |
| Giant Upper | ⇩⇧⇦P | 中 | - | - |
| Smash | ⬆P | 中 | - | - |
| Body Blow | ⇨P | 中 | - | - |
| Stomach Crash | ⇨PP | (中中) | - | - |
| Solid Crash | ⇨PPP | (中中)中 | - | - |
| Crash Leg Spike | ⇨PPK | (中中)下 | - | - |
| Stomach Break | ⇨PK | 中中 | - | - |
| Toller Kick | K | 上 | 立地中 | - |
| Rising Tomahawk | ⇦K | 中 | - | - |
| Leg Spike | ⇧K | 下 | - | - |
| Javelin Kick | ⇧K | 上 | - | - |
| Knee Lift | ⇨K | 中 | - | - |
| Heel Hammer | ⇦K | 中 | - | - |
| Doubles Pike | ⬇KK | 下下 | - | - |
| Side Scimitar | ⇨⇨K | 下 | - | - |
| Scimitar Lock Heel | ⇨⇨KK | 下中 | - | - |
| Trap Heel Hammer | KK | 上中 | - | - |
| Trap Double Hammer | KP | 上中 | - | - |
| Trap Reverse Hammer | KPP | 上中中 | - | - |
| Head Bad | P+K | 中 | - | - |
| Frame Hammer | ⇩P+K | 中 | - | - |
| Arm Quezi | ⇨P+K | 上 | - | - |
| Swing Double Hammer | ⇦P+K | 中 | - | - |
| Reverse Double Hammer | ⇦P+KP | 中中 | - | 可儲氣 |
| Body Soviet Bat | F+K | 中 | - | - |
| Turn Low Javelin | ⇩F+K | 下 | - | - |
| (投技) | | | | |
| Freon Rex | F+P | 上(正面) | - | - |
| Force Freon Rex | F+P | - | 靠牆時 | - |
| Neck Hanging Tree | ⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| Neck Hanging Blow | ⇦F+P | - | 靠牆時 | - |
| Mount Tackle | ⇧⇧F+P | 上(正面) | - | - |
| Mount Punch | ⇧⇧F+P · P | - | - | - |
| 腕 Crush 逆十字 | ⇧⇧F+P · ⇩F+P | - | - | 投技 COMBO |
| 腕固 | ⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| Fire Storm Knee | ⇨F+P | - | 靠牆時 | - |
| 軸足擇 | ⇦⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 立 Achilles 腱固 | ⇦⇨F+P · ⇦F+P | - | - | - |
| 逆片 Shrimp 固 | ⇦⇨F+P · ⇦F+P · ⇩F+P | - | - | - |
| Standing Arm Lock | ⇩⇧⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| 首極腕卍 | ⇩⇧⇦F+P · ⇦F+P | - | - | - |
| Mount Position | ⇩⇧⇦F+P · ⇦F+P · ⇩F+P | - | - | - |
| Mount Punch | ⇩⇧⇦F+P · F+P · F+P · P | - | - | - |
| 腕 Crush 逆十字 | ⇩⇧⇦F+P · ⇦F+P · ⇩F+P · ⇩F+P | - | - | - |
| Dessert Falcon | ⇦⇧⇩⇧⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| Dessert Bridge | ⇦⇧⇩⇧⇨F+P | - | 靠牆時 | - |
| 飛 Attached 腕 Crush 逆十字固 | F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| Hell Hazard Lock | ⇨F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| Swing Sleeper | ⇦⇨F+P · ⇦F+P | - | 敵背後 | 投技 COMBO |
| Swing Breath Fall | ⇦⇨F+P · ⇦F+P | - | 對手靠牆背後時 | 投技 COMBO |
| Cray Gee Crash | ⇩F+P · ⇩F+P · ⇩⇩F+P | - | 對手蹲下時 | 投技 COMBO |
| Reverse Arm Lock | ⇧F+P · ⇩F+P | - | 對手蹲下時 | 投技 COMBO |
| Ground Submission | ⇩F+P | - | 對手倒地時 | - |
| 膝十字固 | ⇩F+P | 對手倒地時(靠近腳側) | - | - |
| Pet Spike | ⇩F+P | 對手倒地時(靠近頭側) | - | - |
| 腕 Crush 逆十字 | ⇩F+P | 對手倒地時(靠近橫側) | - | - |
| 逆片 Shrimp 固 | ⇩F+P | 對手倒地時(靠近腳側) | - | - |
| Pet Spike | ⇩F+P | 對手倒地時(靠近頭側) | - | - |
| 腕逆十字 | ⇩F+P | 對手倒地時(靠近橫側) | - | - |
| Catapult Slow | F+P | 空中 | 對手浮起時 | - |
| (HOLD 技) | | | | |
| 首狩獵十字固 | ⇧F | 上 | 對手上段 P 時 | - |
| 裡 Achilles Corp 腱固 | ⇧F | 上 | 對手上段 K 時 | - |
| Death Trap | ⇦F | 中 | 對手中段 P 時 | - |
| 飛 Attached 膝十字固 | ⇦F | 中 | 對手中段 K 時 | - |
| Snake Vaisu | ⇦F | - | 對手靠牆中段 P 時 | - |
| Involvement Cruciform Setting | ⇧F | 下 | 對手下段 P 時 | - |
| Cobra Death Lock | ⇧F | 下 | 對手下段 K 時 | - |
| Catching Arm Lock | ⇦F | - | 對手跳起 P 時 | - |
| Heel Hold | ⇦F | - | 對手跳起 K 時 | - |
| (DOWN 攻擊技) | | | | |
| Need Rope | ⇧P+K | - | 對手倒地時 | - |
| Stone Pin | ⇩K | - | 對手倒地時 | - |
| (特殊行動技) | | | | |
| 「GO TO HELL」 | ⇦⇨⇦F+P+K | - | - | 挑逗 |





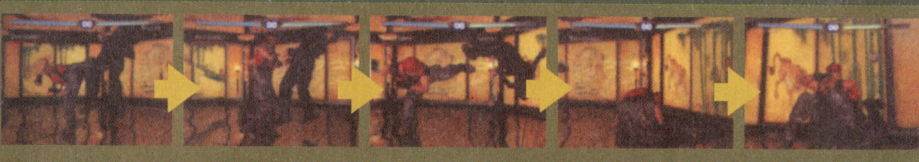
# BAYMAN

招式大部份與LEON相似的BAYMAN，在上集是以隱藏角色身份登場。雖然擁有相當不錯的威力，可是問題在於攻擊速度若干為遲。同樣地，BAYMAN著重投技方面，配合一些簡單的打擊技作支援，也可輕易將對手KO。

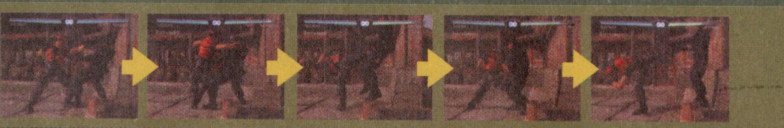
SPEED ☆☆
POWER ☆☆☆☆
TECHNIC ☆☆☆

## 連續技推介

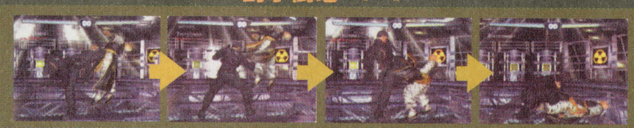
### P+KPK～⇦P⇨K～⇩F+P



### P+KPK～壁HIT～⇩⇧⇨P



### ⇦PK～PPP～⇨K～對手倒地⇩F+P



### Rolling Scissors STF (⇩P+K・F+P・⇩F+P)



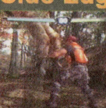
在轉身之際將對手鉗住的投技，要留意前兩組指令所輸入時間要連住的才算使出成功，而這招的DAMAGE值TOTAL為70 Points。

### Storm Fly Zipper (PP⇦P⇩K)



攻擊判定為上上上下的招式，PP是連系的，而⇦P就具有CRITICAL效果，到最後一腳就是下段攻擊屬性的掃腳。

### Side Edge Trass (P+KPK)



能將對手浮起的技之一，攻擊判定為上上上，玩者可藉著對手浮起時輸入PPP進行追擊，而同樣具有令對手浮起效果分別有Break Upper (⇨P⇨PP)和Storm Fly Trass (PP⇦PK)。

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 | 條件 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| (基本打擊技) | | | | |
| Jab | P | 上 | - | - |
| Palm Stamp | ⇧P | 中 | - | - |
| Low Knuckle | ⇩P | 下 | - | - |
| High Kick | K | 上 | - | - |
| Middle Side Kick | ⇧K | 中 | - | - |
| Low Kick | ⇩K | 下 | - | - |
| (背後打擊技) | | | | |
| Turn Back Knuckle | P | 上 | 背向敵人 | - |
| Smash Hook | PP | 上中 | 背向敵人 | - |
| Smash Upper | PPP | 上中中 | 背向敵人 | - |
| Turn Body Blow | ⇩P | 中 | 背向敵人 | - |
| Turn Roast Pin Knuckle | ⬇P | 下 | 背向敵人 | - |
| Turn Spin Kick | K | 上 | 背向敵人 | - |
| Turn Side Kick | ⇩K | 中 | 背向敵人 | - |
| Turn Low Spin Kick | ⬇K | 下 | 背向敵人 | - |
| (固有打擊技) | | | | |
| Palm Arrow | ⇨P | 中 | - | - |
| Tomahawk Elbow | ⇦P | 中 | - | - |
| Smash Hook | ⇧P | 中 | - | - |
| Smash Upper | ⇧PP | 中中 | - | - |
| Break Shot | ⇩⇧⇨K | 上 | - | - |
| Rising Tomahawk | ⇦K | 中 | - | - |
| Zippier Kick | ⇨K | 上 | - | - |
| Rolling Soviet Bat | ⇧K | 上 | - | - |
| Turn Low Zipper | ⇩F+K | 下 | - | - |
| Sidewinder | F+K | 中 | - | - |
| Fire Bullet | ⇦P+K | 中 | - | - |
| Hell Bottom | ⇧P | 下 | - | - |
| Charging Volt | ⇧PP | 下中 | - | - |
| Blast Back Knuckle | ⇦P | 上 | - | - |
| Blast Trass | ⇦PK | 上上 | - | - |
| Blast Drive Knee | ⇦P⇨K | 上中 | - | - |
| Blast Stinger | ⇦P⇨KP | 上中上 | - | - |
| Blast Low Zipper | ⇦P⇩K | 上下 | - | - |
| Knee Lift | ⇨K | 中 | - | - |
| Flame Stinger | ⇨KP | 中上 | - | - |
| Smash | ⬉P | 中 | - | - |
| Bulk Upper | ⇩⇧⇨P | 中 | - | - |
| Heel Ax | ⇦K | 中 | - | - |
| Side Edge | P+K | 上 | - | - |
| Side Edge Knuckle | P+KP | 上上 | - | - |
| Side Edge Trass | P+KPK | 上上上 | - | - |
| Side Edge Zipper | P+KP⇩K | 上上下 | - | - |
| Frame Knuckle | ⇨⇨P | 上 | - | - |
| Spike Shoulder | ⇧⇧P | 中 | - | - |
| Cannon Ball Shot | ⇨P+K | 中 | - | - |
| Leg Spike | ⇧K | 下 | - | - |
| Spike Soviet Bat | ⇧KK | 下中 | - | - |
| Body Blow | ⇨P | 中 | - | - |
| Stomach Crash | ⇨PP | (中中) | - | - |
| Solid Crash | ⇨PPP | (中中)中 | - | - |
| Crash Leg Spike | ⇨PPK | (中中)下 | - | - |
| Twist Hook | ⇨P⇨P | (中上) | - | - |
| Break Upper | ⇨P⇨PP | (中上)中 | - | - |
| Stomach Break | ⇨PK | 中中 | - | - |
| Jab Body Blow | P⇨P | (上中) | - | - |
| Rush Bat | P⇨PK | (上中)中 | - | - |
| Rush Leg Spike | P⇨P⇩K | (上中)下 | - | - |
| Jab High Kick | PK | (上上) | - | - |
| Combo Heel Hammer | PKK | (上上)中 | - | - |
| Jab Straight | PP | (上上) | - | - |
| Knuckle Shot | PPP | (上上)上 | - | - |
| Storm Bat | PPK | (上上)中 | - | - |
| Storm Blast Knuckle | PP⇦P | (上上)上 | - | - |

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 | 條件 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| Storm Fly Trass | PP⇦PK | (上上)上上 | - | - |
| Storm Fly Zipper | PP⇦P⇩K | (上上)上下 | - | - |
| Death Bottom | PP⇩P | (上上)下 | - | - |
| Charging Tiger | PP⇩PP | (上上)下中 | - | - |
| Trap Heel Hammer | KK | 上中 | - | - |
| Trap Double Hammer | KP | 上中 | - | - |
| Trap Reverse Hammer | KPP | 上中中 | - | - |
| Turn Blade | ⇩⇧⇦P | 中(背) | - | - |
| Sliding Kick | ⇨⇨K | 下 | - | - |
| Doubles Pike | ⬇KK | 下下 | - | - |
| (投技) | | | | |
| Victor 膝十字固 | F+P | 上(正面) | - | - |
| Nuts Rocker | F+P | - | 靠牆時 | - |
| Neck Hold Swing | ⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| Crab Scissors | ⇧⇧F+P | 上(正面) | - | - |
| Rolling Scissors | ⇧P+K/⇩P+K・F+P | 上(正面) | - | - |
| STF | ⇧⇧F+P・⇩F+P | - | - | 投技 COMBO |
| Jail Lock Knee | ⇨⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 腕固 | ⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| Fire Storm Knee | ⇨F+P | - | 靠牆時 | - |
| 軸足擇 | ⇦⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| Scorpion Setting | ⇦⇨F+P・⇩F+P | - | - | 投技 COMBO |
| Standing Achilles Tendon Setting | ⇦⇨F+P・⇦F+P | - | - | - |
| Opposite One Shrimp Setting | ⇦⇨F+P・⇦F+P・⇩F+P | - | - | 投技 COMBO |
| Standing Arm Lock | ⇩⇧⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| 首極腕卍 | ⇩⇧⇦F+P・⇦F+P | - | - | - |
| DDT | ⇩⇧⇦F+P・⇦F+P・⇩F+P | - | - | 投技 COMBO |
| Pinwheel Type Back Bu Lee Car | ⇦⇧⇩⇧⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| Jumping Arm Crush Opposite Cruciform Setting | F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| Hell Hazard Lock | ⇨F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| Swing Sleeper | ⇦⇨F+P・⇦F+P | - | 敵背後 | 投技 COMBO |
| Swing Breath Fall | ⇦⇨F+P・⇦F+P | - | 敵背後靠牆時 | 投技 COMBO |
| Cray Gee Crash | ⇩F+P・⇩F+P・⇩⇩F+P | - | 對手蹲下時 | 投技 COMBO |
| Reverse Arm Lock | ⇧F+P・⇧F+P | - | 對手蹲下時 | 投技 COMBO |
| Ground Submission | ⇩F+P | - | 對手倒地時 | - |
| Scorpion Setting | ⇩F+P | - | 對手倒地時(靠向腳側) | - |
| Neck Crash | ⇦F+P | - | 對手倒地時(靠向頭側) | - |
| 腕 Crush 逆十字 | ⇩F+P | - | 對手倒地時(靠向橫側) | - |
| 逆片 Shrimp 固 | ⇩F+P | - | 對手倒地時(靠向腳側) | - |
| Neck Crash | ⇩F+P | - | 對手倒地時(靠向頭側) | - |
| 腕 Crush 逆十字 | ⇩F+P | - | 對手倒地時(靠向橫側) | - |
| (HOLD 技) | | | | |
| Headhunting Cruciform Setting | ⇨F | 上 | 對手上段P時 | - |
| Reverse Side Achilles Tendon Setting | ⇨F | 上 | 對手上段K時 | - |
| Death Trap | ⇦F | 中 | 對手中段P時 | - |
| Jumping Knee Cruciform Setting | ⇦F | 中 | 對手中段K時 | - |
| Snake | ⇦F | 中 | 對手靠牆中段P時 | - |
| Involvement Cruciform Setting | ⇧F | 下 | 對手下段P時 | - |
| Cobra Death Lock | ⇧F | 下 | 對手下段K時 | - |
| Catching Arm Lock | ⇦F | - | 對手跳起P時 | - |
| Heel Hold | ⇦F | 上 | 對手跳起K時 | - |
| Guillotine Choke | ⇨⇩F | 上 | 對手上段P時 | - |
| 足刈膝十字固 | ⇨⇩F | 上 | 對手上段K時 | - |
| Health | ⇨⇦F | 中 | 對手中段P時 | - |
| Hiza 帶固 | ⇦⇨F | 中 | 對手中段K時 | - |
| Arm Lock Swing | ⇨⇧F | 中 | 對手下段P時 | - |
| Rolling Leg Lock | ⇨⇧F | 中 | 對手下段K時 | - |
| (DOWN 攻擊技) | | | | |
| Need Rope | ⇧P+K | - | 對手倒地時 | - |
| Need Press | ⇩K | - | 對手倒地時 | - |
| (特殊行動技) | | | | |
| Tank Wheel | ⇧P+K/⇩P+K | - | - | 特殊動作 |
| 「ぶっ殺す」464F+P+K | - | - | 挑逗 | |
| 「無馬太だ!」22F+P+K | - | - | 挑逗 | |

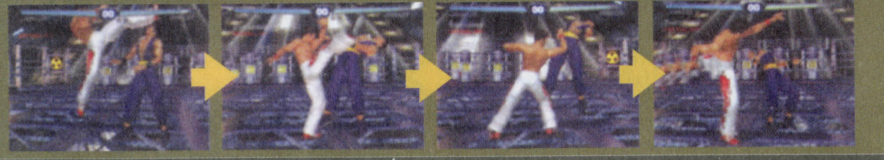
# JANN LEE

SPEED ☆☆☆
POWER ☆☆☆
TECHNIC ☆☆☆

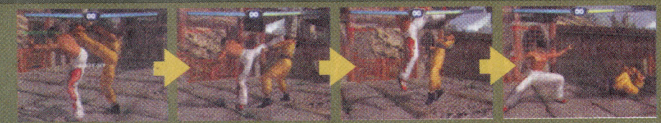
能力最平均的角色，在固有打擊技之中大部份都能將對手擊開至一段距離；著重打擊技為主，因此投技數量方面十分少，威力和變化也是相當之弱。

## 連續技推介

### CRITICAL～⇩K～PP⇨P～⇨KK



### 對手上段K時⇩F～⇨F+K～⇦K～PPPP



### ⇩K～PP⇨P～⇨K⇦K



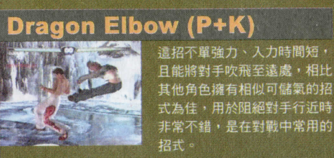
### Dragon Storm (PP⇩KK)

攻擊判定為上上下中的固有打擊技，⇩K具有CRITICAL效果，而尾後的一腳就是將對手擊至遠處。

### Thin Knee High Kick (F+KK)

在對手靠牆時才發揮出最大功效的招式，攻擊判定為中上，而相似的技有Triple High(KKK)，不過論攻擊屬性變化方面，由於後者有機會被對手看中作出中段HOLD，所以前者會優勝得多。

### Dragon Elbow (P+K)



這招不單強力、入力時間短，且能將對手吹飛至遠處，相比其他角色擁有相似可儲氣的招式為佳，用於阻絕對手行近時非常不錯，是在對戰中常用的招式。

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 | 條件 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| (基本打擊技) | | | | |
| Lead Jab | P | 上 | - | - |
| Lead Upper | ⬁P | 中 | - | - |
| Low knuckle | ⇩P | 下 | - | - |
| High Kick | K | 上 | - | - |
| Side Kick | ⬁K | 中 | - | - |
| Thrust Kick | ⇩K | 下 | - | - |
| (背後打擊技) | | | | |
| Turn Jab | P | 上 | 背向敵人 | - |
| Turn Body Blow | ⇩P | 中 | 背向敵人 | - |
| Turn Low Knuckle | ⬇P | 下 | 背向敵人 | - |
| Turn High Kick | K | 上 | 背向敵人 | - |
| Turn Side Kick | ⇩K | 中 | 背向敵人 | - |
| Turn Spin Kick | ⬇K | 下 | 背向敵人 | - |
| Blind Knuckle | ⇦P | 上(背) | 背向敵人 | - |
| Blind Elbow | P+K | 中 | 背向敵人 | - |
| (固有打擊技) | | | | |
| Knuckle Upper | ⬃P | 上 | - | - |
| Back Hook | ⇧P | 上 | - | - |
| Upper Blow | ⇧PP | 上中 | - | - |
| High Thin Knee Kick | ⬂K | 上 | - | - |
| Rear High Kick | ⇧K | 上 | - | - |
| Kick Upper | ⬃K | 中 | - | - |
| 二起腳 | ⬃KK | (中上) | - | - |
| 折檻 Chop | ⇦P | 中 | - | - |
| Sway Jab | ⬂P | 上 | - | - |
| Jab High Kick | PK | 上上 | - | - |
| Sonic Hook | P⇨P | (上上) | - | - |
| Sonics Pin Kick | P⇨PK | (上上)中 | - | - |
| Sonic Roast Pin Kick | P⇨P⇩K | (上上)下 | - | - |
| Sonic Blow | P⇩P | 上中 | - | - |
| Sonic Upper | P⇩PP | 上中中 | - | - |
| Sonic Step Middle | P⇩PK | 上中中 | - | - |
| Combo Roast Pin Kick | P⇩PK | 上中下 | - | - |
| Lead Hook | PP | (上上) | - | - |
| Back Knuckle | PPP | (上上上) | - | - |
| Dragon Canon | PPPP | (上上上)中 | - | - |
| Dragon Rush | PPPK | (上上上)上 | - | - |
| Dragon Slicer | PPP⇩K | (上上上)下 | - | - |
| Combo Knuckle Upper | PP⇨P | (上上)上 | - | - |
| Combo Elbow | PP⇦P | (上上)中(背) | - | - |
| Dragon Fist | PP⇦PP | (上上)中上 | - | - |
| Combo High Kick | PPK | (上上)上 | - | - |
| Combo Thrust Kick | PP⇩K | (上上)下 | - | - |
| Dragon Storm | PP⇩KK | (上上)下中 | - | - |
| Combo Thrust Roast High Kick | PP⬇KK | (上上)下下 | - | - |
| Body Blow | ⇨P | 中 | - | - |
| Body Upper | ⇨PP | 中中 | - | - |
| Body Step Middle | ⇨PK | 中中 | - | - |
| Body Roast Pin Kick | ⇨P⇩K | 中下 | - | - |
| Flash Hook | ⇨⇨P | 上 | - | - |
| Flash Spin Kick | ⇨⇨PK | 上中 | - | - |
| Flash Roast Pin Kick | ⇨⇨P⇩K | 上下 | - | - |
| Low Dragon Hammer | ⬁P | 下 | - | - |
| Dragon Hammer | ⇦⇨P | 中 | - | - |
| Thin Knee Kick | F+K | 中 | - | - |
| Thin Knee High Kick | F+KK | 中上 | - | - |
| Middle Hook Kick | ⇦K | 中 | - | - |
| Double Hook Kick | ⇦KK | 中上 | - | - |
| Thrust Spike Kick | ⇩KK | 下中 | - | - |
| Thrust Spin Kick | ⬇KK | 下下 | - | - |
| Side Master Kick | ⬁KK | 中上 | - | - |
| Dragon Strike | ⬁KP | 中中 | - | - |
| Side Back Kick | ⬁K⬃K | 中中 | - | - |
| Snap Kick | ⇨K | 中 | - | - |
| Snap Spin Kick | ⇨KK | 中上 | - | - |
| Snap Spike Kick | ⇨K⬃K | 中中 | - | - |
| Dragon Low Kick | ⬀K | 下 | - | - |
| Roast Pin Kick | ⇩F+K | 下 | - | - |
| Dragon Blow | ⇩⬂⇨P | 上 | - | - |
| Dragon Elbow | P+K | 中(背) | - | 可儲氣 |
| Dragon Knuckle | ⇦⇨P | 中 | 蹲下時 | - |
| Dragon kick | ⇩⬂⇨K | 上 | - | - |
| Dragon Spike | ⇦⇨K | 中 | - | - |
| Flash Turn | ⇦⇦P | 上(背) | - | - |
| High Spin Kick | KK | 上上 | - | - |
| Triple High | KKK | 上上上 | - | - |
| Dragon Flare | ⬃F+K | 中 | - | - |
| Dragon Step High | ⇨F+K | 上 | - | - |
| Dragon Step Middle | ⇨⇨K | 中 | - | - |
| Spinning Dragon | ⇧⇧P/⇩⇩P | 中 | - | - |
| Dragon Sweep | ⇧⇧K/⇩⇩K | 下 | - | - |
| (投技) | | | | |
| Heald Live | F+P | 上(正面) | - | - |
| Dragon Gunner | ⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 肩車投 | ⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| Fist Of Fury | ⇦F+P | 上(正面) | 靠牆時 | - |
| The Way Of The Dragon | ⇩⬃⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| The Fall Of The Dragon | ⇩⬃⇦F+P | - | 靠牆時 | - |
| Headlock | ⇩⬂⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| Bull Docking Headlock | ⇩⬂⇨F+P ‧ F+P | - | - | 投技 COMBO |
| Dragon Smashear | ⇩⬂⇨F+P ‧ F+P | - | 靠牆時 | 投技 COMBO |
| Dragon Ray Bu | F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| 折檻 Punch | ⇩⬂⇨F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| Front Face Lock | ⇩F+P | 下(正面) | 對手蹲下時 | - |
| Side Buster | ⬂F+P | 下(正面) | 對手蹲下時 | - |
| 懲罰 Punch | ⇩F+P | 下(背後) | 對手背向蹲下時 | - |
| (HOLD 技) | | | | |
| God Less Short Knee | ⬂F | 上 | 對手上段P時 | - |
| Trace Gunner | ⬂F | 上 | 對手上段K時 | - |
| Double Bind | ⇦F | 中 | 對手中段P時 | - |
| Sweep Pike | ⇦F | 中 | 對手中段K時 | - |
| Deep The Dragon | ⬂F | 下 | 對手下段P時 | - |
| Dragon Twist | ⬂F | 下 | 對手下段K時 | - |
| Dragon Zuroa | ⇦F | - | 對手跳起P時 | - |
| (DOWN 攻擊技) | | | | |
| Trampling | ⇧P+K | - | 對手倒地時 | - |
| Entering The Dragon | ⇧F+P+K | - | 對手倒地時 | - |
| Roast Nap Kick | ⇩K | - | 對手倒地時 | - |
| (特殊行動技) | | | | |
| Dragon Pressure | ⇦⇨⇦F+P+K | - | - | 挑逗 |
| Dragon Counter | ⇩⇩F+P+K | - | - | 挑逗 |
| Step Out | ⇦P+K | - | - | 特殊動作 |
| Switch Step | ⇩P+K | - | - | 特殊動作 |

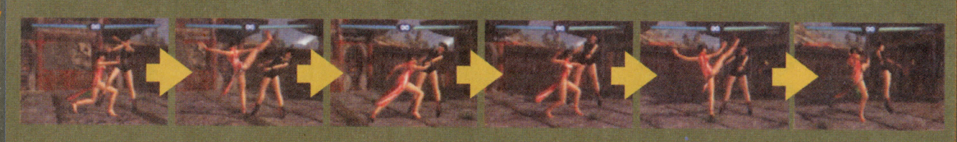
# LEIFANG

在今集中除了追加了 Expert Hold 系的新技外，其他的都沒有太大的變更，同樣是個攻守兼備的角色。

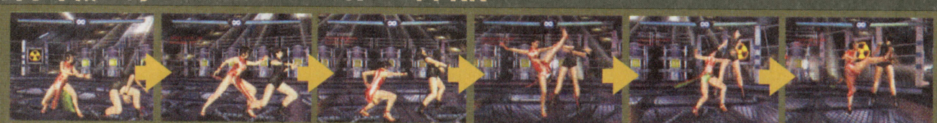
SPEED ☆☆☆☆
POWER ☆☆☆
TECHNIC ☆☆☆

## 連續技推介

### CRITICAL～⇧K or ⇨⇨K or K⇩K～⇧PPKK



### 對手中段 K 時 ⇦F～NPP～⇨⇨K～⇧PPKK



### K⇩K～PPKK



### 轉身擺蓮腳 (⇨K)



在平地上並不會看到有甚麼作用的單發上段招式，只會與對手在處於高低差地形時才會發揮效用，被 HIT 後會吹飛至遠處。至於此招也可以作為阻止對手迎面而來的攻擊。

### 擊地三連腳 (⇧⇧PKKK)



出招相當快的招式，在作出下段攻擊後立即將對手連環踢起，只要第一發命中第二、三腳也會連 HIT。

### 托肘肩靠 (⇩⇧⇨F+P・⇦F+P・⇦⇨F+P)



擁有潛在爆發威力的投技 COMBO。首先直擊對手的肚部，然後作出背對背的重擊，取後就繼續以背向狀態將對手吹飛。此招殺傷力在一般下需不及「連・太公釣魚」高，前者有96 Points，後者有100 Points，但由於托肘肩靠具吹飛的效果，可同時將對手造成壁 HIT 或墮崖，以取更高的回報。

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 | 條件 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| (基本打擊技) | | | | |
| 單鞭 | P | 上 | - | - |
| 懶紮衣 | ⇦P | 中 | - | - |
| 雙通砲 | ⇩P | 下 | - | - |
| 蹴腳 | K | 上 | - | - |
| 當腳 | ⇦K | 中 | - | - |
| 下當腳 | ⇩K | 下 | - | - |
| (背後打擊技) | | | | |
| 轉身單鞭 | P | 上 | 背向敵人 | - |
| 後招 | ⇩P | 中 | 背向敵人 | - |
| 轉身下勢單鞭 | ⬇P | 下 | 背向敵人 | - |
| 轉身蹴腳 | K | 上 | 背向敵人 | - |
| 轉身當腳 | ⇩K | 中 | 背向敵人 | - |
| 轉身下當腳 | ⬇K | 下 | 背向敵人 | - |
| 閃通背 | P+K | 中 | 背向敵人 | - |
| (固有打擊技) | | | | |
| 前招 | ⇦P | 中 | - | - |
| 斜飛肘擊 | ⇧P | 上 | - | - |
| 單腳 | ⇦K | 中 | - | - |
| 二起腳 | ⇦KK | (中上) | - | - |
| 三連腳 | ⇦KKK | (中上)上 | - | - |
| 轉身擺蓮腳 | ⇨K | 上 | - | - |
| 雙按 | ⇨⇨P | 中 | - | - |
| 雙風貫耳 | ⇨⇦P | 上 | - | - |
| 七寸靠 | ⇦⇨P | 中 | - | - |
| 金雞獨立 | P+K | 上・中 | - | - |
| 頂膝崩槌 | P+KP | (上・中)中 | - | - |
| 跌叉 | ⇩⇩K | 下 | - | - |
| 肘擊 | ⇨P | 中 | - | - |
| 連肘擊 | ⇨PK | 中上・中 | - | - |
| 頂膝崩震擊 | ⇨PKP | 中(上・中)中 | - | - |
| 掩手捶 | ⇦⇦P | 上 | - | - |
| 抱頭推山 | ⇦P | 中 | - | - |
| 抱頭推山・前招 | ⇦PP | 中中 | - | - |
| 周地龍 | ⇧P | 中 | - | - |
| 上步七星 | ⇧PP | 中中 | - | - |
| 小擒打 | ⇩⇦⇨P | 中 | - | - |
| 崩撞手 | ⇩⇧⇦P | 中 | - | - |
| 擊地捶 | ⇧⇧P | 下 | - | - |
| 擊地單腳 | ⇧⇧PK | 下中 | - | - |
| 擊地二起腳 | ⇧⇧PKK | 下(中上) | - | - |
| 擊地三連腳 | ⇧⇧PKKK | 下(中上)上 | - | - |
| 擊地背折靠 | ⇧⇧PP | 下中(背) | - | - |
| 側踹腳 | ⇨K | 上 | - | - |
| 分腳 | ⇨⇨K | 中 | - | - |
| 擺腳 | ⇧K | 上 | - | - |
| 擺腳・旋風腳 | ⇧KK | 上中 | - | - |
| 掛面腳 | ⇦K | 上 | - | - |
| 穿宮腿 | ⇦KK | 上中 | - | - |
| 穿宮連腿 | ⇦KKK | 上中下 | - | - |
| 斧刃腳 | ⇧K | 下 | - | - |
| 斧刃跌叉 | ⬆KK | 下下 | - | - |
| 蹬腳・背折靠 | ⇧KP | 中中(背) | - | - |
| 抱虎掃山 | ⇨P+K | 上 | - | - |
| 翻身單鞭 | ⇨P | 中 | - | - |
| 高探馬 | PP | (上上) | - | - |
| 連環小擒打 | PPP | (上上)中 | - | - |
| 玉女穿梭 | PP⇨P | (上上)中 | - | - |
| 連環雙按 | PP⇨PP | (上上)中中 | - | - |
| 連環金雞獨立 | PP⇨PK | (上上)中上・中 | - | - |
| 連環抱頭推山 | PP⇦P | (上上)中 | - | - |
| 連環前招 | PP⇦PP | (上上)中中 | - | - |
| 連環崩撞手 | PP⇩P | (上上)中 | - | - |
| 連環蹴腳 | PPK | (上上)上 | - | - |
| 連環連蹴腳 | PPKK | (上上)上上 | - | - |
| 連環穿宮腿 | PPK⇩K | (上上)上中 | - | - |
| 連環擺腳 | PP⇨K | (上上)上 | - | - |
| 連環旋風腳 | PP⇨KK | (上上)上中 | - | - |
| 連環跌叉 | PP⇩K | (上上)下 | - | - |
| 青龍出水 | P⇧P | (上中) | - | - |
| 青龍雙按 | P⇧PP | (上中)中 | - | - |
| 青龍背折靠 | P⇧PP+K | (上中)中(背) | - | - |
| 單鞭・掛面腳 | PK | (上上) | - | - |
| 單鞭・穿宮腿 | PKK | (上上)中 | - | - |
| 單鞭・穿宮連腿 | PKKK | (上上)中下 | - | - |
| 連蹴腳 | KK | 上上 | - | - |
| 蹴腳・穿宮腿 | K⇩K | 上中 | - | - |
| 白鶴驚狩 | ⇦P+K | 上 | - | - |
| 當頭炮 | ⇨P+K | 中 | - | - |
| 背折靠 | ⇩P+K | 中(背) | - | - |
| 旋風腳 | F+K | 中 | - | - |
| (投技) | | | | |
| 倒猴 | F+P | 上(正面) | - | - |
| 膝裝身靠 | F+P | - | 靠牆時 | - |
| 採腕身擊 | F+P・F+P | - | - | - |
| 採腕身背折靠 | F+P・F+P | 靠牆時 | - | - |
| 野馬分鬃 | ⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| 回身推肘 | ⇦F+P | - | 靠牆時 | - |
| 倒卷靠 | ⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| 撇身捶 | ⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 勞膝拗步 | ⇨⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 勞膝裝身靠 | F+P/⇨⇨F+P | - | 靠牆時 | - |
| 挑手打胸 | ⇩⇧⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 太公釣魚 | ⇩⇧⇨F+P・⇦F+P | - | - | - |
| 連・太公釣魚 | ⇩⇧⇨F+P・⇦F+P・⇨⇨F+P | - | - | 投技 COMBO |
| 托肘肩靠 | ⇩⇧⇨F+P・⇦F+P・⇨⇨F+P | - | - | 投技 COMBO |
| 裡摔臂摔 | ⇩⇧⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| 托肘背摔 | F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| 上步靠 | ⇨⇨F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| 膝頂後擺腳 | ⇩⇧⇨F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| 蹬一腳 | ⇩F+P | 下(正面) | 對手蹲下時 | - |
| 金雞獨立 | ⇨F+P | 下(正面) | 對手蹲下時 | - |
| 提手上勢 | ⇩F+P | 下(背後) | 對手背向蹲下時 | - |
| (HOLD 技) | | | | |
| 轉旋掃腿 | ⇨F | 上 | 對手上段 P 時 | - |
| 腿蹬襠 | ⇨F | 上 | 對手上段 K 時 | - |
| 撇身擊 | ⇦F | 中 | 對手中段 P 時 | - |
| 撇身背折靠 | ⇦F | 中 | 對手靠牆中段 P 時 | - |
| 回擠 | ⇦F | 中 | 對手中段 K 時 | - |
| 雙擺腳 | ⇨F | 下 | 對手下段 P 時 | - |
| 抱腿繰腳 | ⇨F | 下 | 對手下段 K 時 | - |
| 採取 | ⇦⇦F | 上中 | 對手上中段 P 時 | - |
| 掤勢 | ⇦⇦F | 上中 | 對手上中段 K 時 | - |
| 作勢 | ⇦⇦F | 下 | 對手下段 P 時 | - |
| 化推 | ⇦⇦F | 下 | 對手下段 K 時 | - |
| 帶手橫 | ⇦F | - | 對手跳起 P 時 | - |
| 閃身抱腿 | ⇦F | - | 對手跳起 K 時 | - |
| 翻身掛塔背折靠 | ⇨⇨F | 上 | 對手上段 P 時 | - |
| 貼身龍擊背落 | ⇨⇨F | 上 | 對手上段 K 時 | - |
| 翻胯搖震擊 | ⇨⇦F | 中 | 對手中段 P 時 | - |
| 金鋼斧刃腳 | ⇦⇨F | 中 | 對手中段 K 時 | - |
| 攬尾雀 | ⇨⇧F | 下 | 對手下段 P 時 | - |
| 猛虎橫打倒 | ⇨⇧F | 下 | 對手下段 K 時 | - |
| (DOWN 攻擊技) | | | | |
| 落雙捶擊 | ⇧P+K | - | 對手倒地時 | - |
| 震腳 | ⇩K | - | 對手倒地時 | - |
| (特殊行動技) | | | | |
| 迎身勢 | ⇦⇨⇦F+P+K | - | - | 特殊動作 |
| 「No, No!」 | ⇩⇩F+P+K | - | - | 挑逗 |
| 「Got it!」 | ⇨⇦⇨F+P+K | - | - | 挑逗 |
| 「まだやる?」 | ⇦⇦F+P+K | - | - | 挑逗 |



# CHRISTIE

| | |
|---|---|
| SPEED | ☆☆☆☆☆ |
| POWER | ☆ |
| TECHNIC | ☆☆☆☆ |

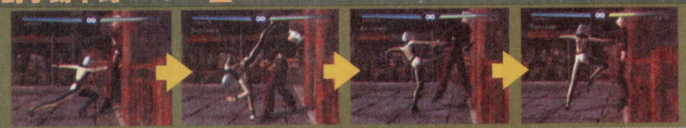
論速度比起 KASUMI 更上一級的 CHRISITE，出招之快令對手難以有機會作出反擊的餘地，所持有招式之中以固有打擊技佔主，可是投技方面就是盡多角色之中最貧弱的一個。

## 連續技推介

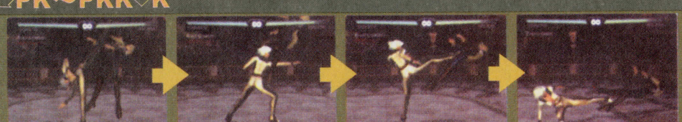
### ⇩F+KK～⬉PK～PPPPP



### 對手蹲下時 ⇦⇨P～壁 HIT～⬉PK～⇦K⇩KPP

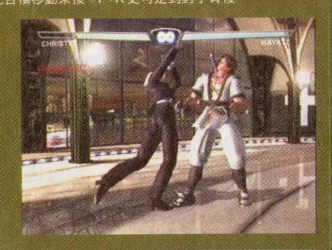


### ⬉PK～PKK⇩K



### 蛇襲連擊擦插手 (⇩P+KPK⇩P)

⇩P+K 的一下能夠轉變位置之下作出突擊的招式，若然配合橫移動來按⇩P+K 更可走到對手背後。



### 連突螺旋腳 (PP⇩K⇨K)

攻擊判定為上上下中的4 HIT技，PP具有連攜，而最後一腳就是擊中對手肚部而倒下。



| 技名 | 指令 | 攻擊判定 | 條件 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| (基本打擊技) | | | | |
| 蛇形手 | P | 上 | - | - |
| 毒蛇問路 | ⬉P | 中 | - | - |
| 下勢蛇形手 | ⇩P | 下 | - | - |
| 迴腳 | K | 上 | - | - |
| 後旋腿 | ⬉K | 中 | - | - |
| 旋踢 | ⇩K | 下 | - | - |
| (背後打擊技) | | | | |
| 背勢蛇形手 | P | 上 | 背向敵人 | - |
| 毒蛇穿掌 | ⇩P | 中 | 背向敵人 | - |
| 毒蛇連穿掌 | ⇩PP | 中中 | 背向敵人 | - |
| 坐盤擦蛇形手 | ⬇P | 下 | 背向敵人 | - |
| 背勢毒蛇問路 | ⬇PP | 下中 | 背向敵人 | - |
| 背勢旋風腳 | K | 上 | 背向敵人 | - |
| 後蹴腿 | ⇩K | 中 | 背向敵人 | - |
| 後掃腿 | ⬇K | 下 | 背向敵人 | - |
| 毒蛇伸腰 | P+K | 中 | 背向敵人 | - |
| 雙地腳 | F+P | 中 | 背向敵人 | - |
| (固有打擊技) | | | | |
| 毒蛇分掌 | ⇦⇨P | 中 | 蹲下時 | - |
| 蛇形連手 | PP | (上上) | - | - |
| 蛇形烈手 | PPP | (上上)中 | - | - |
| 蛇形插手 | PPPP | (上上)(中中) | - | - |
| 蛇形連舞 | PPPPP | (上上)(中中)(中) | - | - |
| 連環歇步掃手 | PPPP⇩P | (上上)(中中)(下) | - | - |
| 連環坐盤擦 | PP⇩P | (上上)下 | - | - |
| 連環毒蛇問路 | PP⇩PP | (上上)下中 | - | - |
| 蛇形手・迴腳 | PK | 上上 | - | - |
| 蛇形手・連迴腳 | PKK | 上上上 | - | - |
| 蛇形手・連環後旋腿 | PKKK | 上上上上 | - | - |
| 蛇形手・連環後掃腿 | PKK⇩K | 上上上下 | - | - |
| 連突旋風腳 | PPK | (上上)上 | - | - |
| 連突連旋腳 | PPKK | (上上)上上 | - | - |
| 連環前掃腿 | PP⇩K | (上上)下 | - | - |
| 連環躍步雙飛 | PP⇩KK | (上上)下中 | - | - |
| 連突螺旋腳 | PP⇩K⇨K | (上上)下上 | - | - |
| 連環連掃腿 | PP⬇KK | (上上)下下 | - | - |
| 毒蛇出洞 | ⇨P | 中 | - | - |
| 毒蛇打穴 | ⇨PP | 中中 | - | - |
| 連環毒蛇打喉 | ⇨PPP | 中中中 | - | - |
| 連環雙蛇打喉 | ⇨PPPP | 中中中中 | - | - |
| 毒蛇橫手 | ⇨⇨P | 中 | - | - |
| 毒蛇反擊 | ⇨⇨PP | (中上) | - | - |
| 毒蛇探路 | ⇦P | 上(背) | - | - |
| 毒蛇旋風 | ⇦PK | 上上 | - | - |
| 毒蛇追風 | ⇦PKP | 上上中 | - | - |
| 毒蛇後掃腿 | ⇦P⇩K | 上下 | - | - |
| 毒蛇掌變突 | ⬉PP | (中中) | - | - |
| 轉身蛇伸擊 | ⇩⬊⇨P | 上 | - | - |
| 毒蛇昂頭 | ⬉⬉P | 中 | - | - |
| 獨立步穿蛇形手 | ⬋P | 上 | - | - |
| 毒蛇飛翔 | ⇧P | 中 | - | - |
| 岩碎牙 | ⬊P | 中 | - | - |
| 毒蛇尋食 | ⇦P | 上 | 立足時 | - |
| 毒蛇昂首 | ⬉P | 中 | - | - |
| 歇步掃手 | ⬊P | 下 | - | - |
| 歇步蹬腳 | ⬊PK | 下中 | - | - |
| 毒蛇打喉 | ⇦⇨P | 中 | - | - |
| 雙蛇打喉 | ⇦⇨PP | 中中 | - | - |
| 回身蛇咬手 | ⇩⬋⇦P | 上 | - | - |
| 連迴腳 | KK | 上上 | - | - |
| 連環後旋腿 | KKK | 上上上 | - | - |
| 連環後掃腿 | KK⇩K | 上上下 | - | - |
| 前踢 | ⇦K | 中 | - | - |
| 前踢旋風腳 | ⇦KK | 中上 | - | - |
| 前踢騰空側踢 | ⇦K⇩K | 中下 | - | - |
| 前踢橫旋尾 | ⇦K⇩KP | 中下中 | - | - |
| 前踢毒蛇出水 | ⇦K⇩KPP | 中下中上 | - | - |
| 二起腳 | ⬋K | 上 | - | - |
| 提膝頭 | ⇨K | 中 | - | - |
| 毒蛇跳尾 | ⬊K | 中 | - | - |
| 毒蛇出水 | ⬉KPP | 下中上 | - | - |
| 側蹴腿 | ⇧K | 上 | - | - |
| 躍步雙飛 | ⬉F+K | 中 | - | - |
| 單飛腳 | ⇩⬊⇨K | 上 | - | - |
| 騰空雙側踢 | ⇩⬊⇨KK | (上中) | - | - |
| 下掃踵 | ⬊K | 下 | - | - |
| 下掃連擊 | ⬊KP | 下下 | - | - |
| 雙蛇取眼 | P+K | 上 | - | - |
| 三頭蛇 | ⇨P+K | (中中中) | - | - |
| 毒蛇飛天 | ⇨⇨P+K | 中 | - | - |
| 滑空蛇 | ⬊P+K | 中 | - | - |
| 雙蛇天衝 | ⇦P+K | 中 | - | 可儲氣 |
| 前轉身 | ⬉P+K | - | - | - |
| 前轉身毒蛇突 | ⬉P+KP | 中 | - | - |
| 穿弓腿 | ⬉P+KK | 中 | - | - |
| 後蹴腿 | ⇦F+K | 中(背) | - | - |
| 連圈腳 | ⇨F+K | (上上)(背) | - | - |
| 雙飛燕 | ⇨⇨K | (上中)(背) | - | - |
| 旋風腳 | F+K | 上 | - | - |
| 連旋腳 | F+KK | 上上 | - | - |
| 前掃腿 | ⇩F+K | 下 | - | - |
| 前掃躍步雙飛 | ⇩F+KK | | 下中 | - - |
| 毒蛇螺旋腳 | ⇩F+K⇨K | 下上 | - | - |
| 連掃腿 | ⬇F+KK | 下下 | - | - |
| 蛇形步 | ⇧P+K/⇩P+K | - | - | - |
| 蛇形步槍刺尾 | ⇩P+KP | 中 | - | - |
| 蛇形步雙突 | ⇩P+KPP | 中中 | - | - |
| 蛇襲連槍腳 | ⇩P+KPK | 中上 | - | - |
| 蛇襲連槍擊雙 | ⇩P+KPKP | 中上中 | - | - |
| 蛇襲連擊擦插手 | ⇩P+KPK⇩P | 中上下 | - | - |
| 滑地襲 | ⬇K | 下 | 走行中 | - |
| (投技) | | | | |
| 毒蛇絡紋 | F+P | 上(正面) | - | - |
| 絞手旋轉 | ⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| 回首擊襲 | ⇦F+P | - | 靠牆時 | - |
| 毒蛇旋落 | ⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 毒蛇三咬 | ⇨F+P | - | 靠牆時 | - |
| 圈抱蛇咬手 | ⇨⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 毒蛇取腿 | ⬉⬉F+P | 上(正面)・上(背後) | - | - |
| 三蛇背襲 | F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| 連頂膝 | ⇩F+P | 下(正面) | 對手蹲下時 | - |
| 絞手連穿擊 | ⇩F+P | 下(背後) | 對手背向蹲下時 | - |
| (HOLD 技) | | | | |
| 虎襲倒 | ⬉F | 上 | 對手上段 P 時 | - |
| 翻身纏腿落 | ⬉F | 上 | 對手上段 K 時 | - |
| 衝天翻架腳 | ⇦F | 中 | 對手中段 P 時 | - |
| 龍墜連腳 | ⇦F | 中 | 對手中段 K 時 | - |
| 毒蛇天揚 | ⬋F | 下 | 對手下段 P 時 | - |
| 毒蛇顎咬 | ⬋F | 下 | 對手下段 K 時 | - |
| 天仰落腿 | ⇦F | - | 對手跳起 P 時 | - |
| 水車落蹴擊 | ⇦F | - | 對手跳起 K 時 | - |
| (DOWN 攻擊技) | | | | |
| 騰空蛇穿手 | ⇧P+K | - | 對手倒地時 | - |
| 擦地蹴 | ⇩K | - | 對手倒地時 | - |
| (特殊行動技) | | | | |
| 前轉身 | ⬉P+K | - | - | 特殊動作 |
| 蛇形步 | ⇧P+K/⇩P+K | - | - | 特殊動作 |
| 「再見」 | ⇦⇨⇦F+P+K | - | - | 挑逗 |



# HELENA

要數最明顯的特徵之一，莫過於她的仆步姿勢，可藉著這變化成多種豐富的技。招式大多以上中段攻擊為多，當中不少都具有令對手浮起的效果，以施以額外的追擊。

SPEED ☆☆
POWER ☆☆
TECHNIC ☆☆☆☆

## 里合腿 (⇦KK)

攻擊判定為上中的固有打擊技，使出後己方會背後，而對手就會浮起，這時就是使出各種背後打擊技進行追擊的時候。



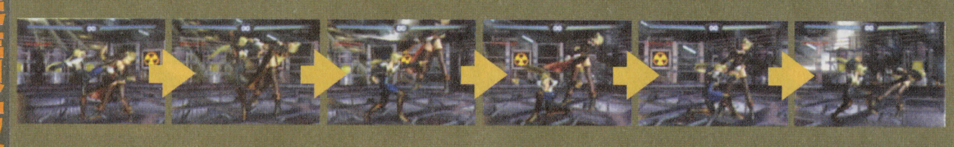

## 回身架衝拳 (⇧⇧P/⇩⇩P)

以轉變位置立即作出攻擊的招式，被 HIT 後會同時陷入 CRITICAL 和腰背倒下的效果，可趁這進行追擊，是絕對好用的技倆來。




## 連續技推介

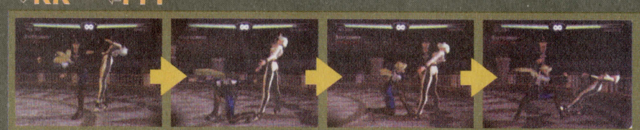
### ⇦KK～PP⇦PPP



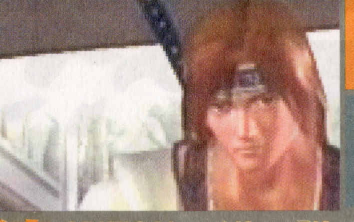
### ⇨⇨PPP～壁 HIT～P+K～⇨⇨PKP～壁 HIT



### ⇩KK～⇦PPP



| 技名 | 指令 | 攻擊判定 | 條件 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| (基本打擊技) | | | | |
| 穿掌 | P | 上 | - | - |
| 提膝架衝拳 | ⇧P | 中 | - | - |
| 下勢勾拳 | ⇩P | 下 | - | - |
| 高迴腳 | K | 上 | - | - |
| 迴腳 | ⇧K | 中 | - | - |
| 掃腿 | ⇩K | 下 | - | - |
| (固有打擊技) | | | | |
| 架推掌 | ⇦⇨P | 中 | - | - |
| 迎面掌 | ⇨⇨P | 中 | - | - |
| 起腳 | ⇨⇨PK | 中中 | - | - |
| 迎面一腿加戳掌 | ⇨⇨PKP | 中中上 | - | - |
| 穿掌單劈手 | PP | 上中 | - | - |
| 連環架推掌 | PPP | 上中中 | - | - |
| 連環後旋腿 | PPK | 上中上 | - | - |
| 連環穿腳 | PP⇩K | 上中下(仆) | - | - |
| 單劈敗勢 | PP⬅ | 上中(背) | - | - |
| 劈手 | PP⬅P | 上中中 | - | - |
| 劈架推掌 | PP⬅PP | 上中中中 | - | - |
| 穿掌迴腳 | PK | 上上 | - | - |
| 穿掌烈迴腳 | PKKK | 上(上中上) | - | - |
| 提膝上擺掌 | ⇧P | 上 | - | - |
| 弓步撩陰掌 | ⬂P | 中 | - | - |
| 撩陰掃腿 | ⬂PK | 中下 | - | - |
| 撩陰後蹴掌 | ⬂PKK | 中下中 | - | - |
| 獨立下劈 | ⬁PP | 中中(背) | - | - |
| 上步樹拳 | ⇦P | 中(背) | - | - |
| 轉身掌 | ⇦PP | 中中 | - | - |
| 轉身架推掌 | ⇦PPP | 中中中 | - | - |
| 單劈手 | ⬃P | 中 | - | - |
| 單劈架推掌 | ⬃PP | 中中 | - | - |
| 單劈後旋腿 | ⬃PK | 中上 | - | - |
| 單劈穿腳 | ⬃P⇩K | 中下(仆) | - | - |
| 後橫 | ⇦⇦P | 中(背) | - | - |
| 抱打 | ⇦⇦PP | 中中 | - | - |
| 叉步雙劈掌 | ⇦⇦PPP | 中中中 | - | - |
| 連環步挑掌 | ⇦⇦PP⇩P | 中中下(背) | - | - |
| 橫掌 | ⇨P | 中 | - | - |
| 下切掌 | ⇨PP | 中中 | - | - |
| 插步挑拳 | ⬀P | 下(背) | - | - |
| 雙掌 | P+K | 中 | - | - |
| 雙劈掌 | P+KP | 中中 | - | - |
| 連迴腳 | KK | (上中) | - | - |
| 烈迴腳 | KKK | (上中上) | - | - |
| 震腳獨立上掌 | ⇨K | 中 | - | - |
| 震腳加穿腳 | ⇨KK | 中下(仆) | - | - |
| 震腳撩陰掌 | ⇨KP | 中中 | - | - |
| 外擺腿 | ⇦K | 上 | - | - |
| 里合腿 | ⇦KK | 上中(背) | - | - |
| 抄手起腳 | ⇧K | 上(仆) | - | - |
| 騰空外擺蓮 | ⬂K | 中(背) | - | - |
| 騰空下插腳 | ⇨⇨K/⬇ | 下(背/仆) | - | - |
| 抱拳掖打 | ⇨⇨KP | 下下(背) | - | - |
| 抱拳雙撞 | ⇨⇨KPP | 下下上/中 | - | - |
| 旋轉腳 | ⬀K/⬇ | 下(背/仆) | - | - |
| 旋轉雙撞 | ⬀KP | 下上・中 | - | - |
| 旋轉後蹴腿 | ⇩KK | 下中 | - | - |
| 二起腳 | ⬃K | (中中) | - | - |
| 燕舞腳 | F+K | 上 | - | - |
| 仆步穿腳 | ⇩F+K | 下(仆) | - | - |
| 叉步衝拳 | ⬉P | 中 | - | - |
| 挑打下 | ⬉PP | 中中 | - | - |
| 回身架衝拳 | ⇧⇧P/⇩⇩P | 中 | - | - |
| 青龍出水 | ⬁P+K | 上 | - | - |
| 烏龍盤打 | ⇩⬂⇨P | (中中中)(仆) | - | - |
| 輪臂撩掛勢 | ⇦P+K | 下 | - | - |
| 前劈 | ⇩⬃⇦P | 中 | - | - |
| 前劈雙劈掌 | ⇩⬃⇦PP | (中中) | - | - |
| 前劈後掃腿 | ⇩⬃⇦PK | (中下) | - | - |
| 打開 | ⇨P+K | 中 | - | - |
| (背後打擊技) | | | | |
| 滾劈 | ⇩P | 中(背) | 背向敵人 | - |
| 轉身圈打 | ⬇P | 下 | 背向敵人 | - |
| 後旋腿 | K | 上 | 背向敵人 | - |
| 後蹴腿 | ⇩K | 中(背) | 背向敵人 | - |
| 轉身穿腳 | ⬇K | 下(仆) | 背向敵人 | - |
| 轉身穿掌 | P | 上 | 背向敵人 | - |
| 順步插掌 | PP | (上上) | 背向敵人 | - |
| 連環橫掌 | PPP | (上上)中 | 背向敵人 | - |
| 連環下切掌 | PPPP | (上上)中中 | 背向敵人 | - |
| 連環上步拳 | PP⇦P | (上上)中(背) | 背向敵人 | - |
| 連環轉身掌 | PP⇦PP | (上上)中中 | 背向敵人 | - |
| 連環轉身架推掌 | PP⇦PPP | (上上)(中中中) | 背向敵人 | - |
| 敗勢連環截擊 | PP⇩P | (上上)下 | 背向敵人 | - |
| 回身震腳 | ⇨K | 中 | 背向敵人 | - |
| 回身震腳加穿腳 | ⇨KK | 中下(仆) | 背向敵人 | - |
| 回身震腳撩陰掌 | ⇨KP | 中中 | 背向敵人 | - |
| 轉身撞掌 | ⇨P | 中 | 背向敵人 | - |
| 青龍掛掌 | P+K | 中 | 背向敵人 | - |
| 後掃腿 | ⇨⇨K | 下 | 背向敵人 | - |
| (仆步打擊技) | | | | |
| 半馬步穿掌 | P | 上 | - | - |
| 半馬步連掌 | PP | (上上) | - | - |
| 半馬步連環掌 | PPP | (上上)中 | - | - |
| 穿掌二起腳 | PPK | (上上)(中中) | - | - |
| 穿掌後掃腿 | PP⇩K | (上上)下 | - | - |
| 撩陰拳 | ⇨P | 中 | - | - |
| 撩陰連拳 | ⇨PP | 中中 | - | - |
| 胸打衝拳 | ⇨PPP | 中中中 | - | - |
| 連拳起腳 | ⇨PPK | 中中上(仆) | - | - |
| 敗勢掛掌 | ⇦P | 中(背) | - | - |
| 敗勢震腳 | ⇦PK | 中中 | - | - |
| 敗勢震腳加穿腳 | ⇦PKK | 中中下(仆) | - | - |
| 敗勢震腳撩陰掌 | ⇦PKP | 中中中 | - | - |
| 盤肘抱虎 | ⇩K | 中 | - | - |
| 盤肘穿腳 | ⇩KK | 中下(仆) | - | - |
| 下勢架推掌 | ⇨⇨P | 中 | - | - |
| 下勢拖曳腳 | K | 上 | - | - |
| 下勢起腳 | ⇨K | 上(仆) | - | - |
| 前掃腿 | ⇩F+K | 下 | - | - |
| 雙托掌 | ⇩P+K | 中 | - | - |
| 順步衝掌 | P+K | 中 | - | - |
| (投技) | | | | |
| 一,二,三掌 | F+P | 上(正面) | - | - |
| 穿劈 | ⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| 轉腰龍尾腳 | ⇦F+P | - | 靠牆時 | - |
| 升變戳掌擊臉 | ⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 衝天掌 | ⇨F+P | - | 靠牆時 | - |
| 鷂子入林裝打掌 | ⇩⬃⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| 搖頭擺尾 | ⇩⬂⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 轉舞劈掌 | F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| 雙剪 | ⇩F+P | 下(正面) | 對手蹲下時 | - |
| 風卷舞 | ⬀F+P | 下(正面) | 對手蹲下時 | - |
| 前劈加橫 | ⇩F+P | 下(背後) | 對手背向蹲下時 | - |
| (HOLD 技) | | | | |
| 後旋斷臂 | ⬂F | 上 | 對手上段 P 時 | |
| 風環樓 | ⬂F | 上 | 對手上段 K 時 | |
| 迎面龍擊靠 | ⬂F | 上 | 對手上段打擊靠牆時 | |
| 轉身盤又 | ⇦F | 中 | 對手中段 P 時 | |
| 以膝頂膝 | ⇦F | 中 | 對手中段 K 時 | |
| 劈山 | ⬀F | 下 | 對手下段 P 時 | |
| CONAN | ⬀F | 下 | 對手下段 K 時 | |
| 轉身拿腕 | ⇦F | - | 對手跳起 P 時 | - |
| (DOWN 攻擊技) | | | | |
| 樓步下栽拳 | ⇧P+K | - | 對手倒地時 | - |
| 後鞭踵 | ⇩K | - | 對手倒地時 | - |
| (特殊行動技) | | | | |
| 仆步 | ⇩P+K | - | 仆步中 | - |
| 仆步～前進 | ⇨ | - | 仆步中 | - |
| 仆步～後退 | ⇦ | - | 仆步中 | - |
| 仆步～立起 | ⇧ | - | 仆步中 | - |
| 仆步～背向 | ⬂ | - | 仆步中 | - |
| 仆步～前 DASH | ⇨⇨ | - | 仆步中 | - |
| 仆步～後 DASH | ⇦⇦ | - | 仆步中 | - |
| 仆步～低膝 | ⇩⇩ | - | 仆步中 | - |
| 背向 DASH | ⇨⇨ | - | 仆步中 | - |
| 蕩肩仆步 | ⇦⇨⇦F+P+K | - | - | 特殊動作 |



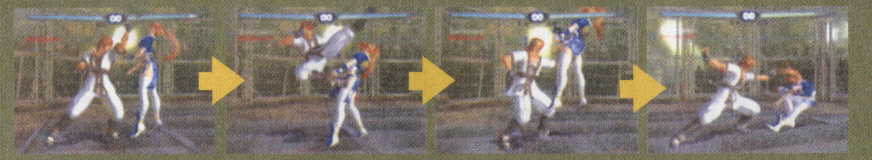
# HAYATE

與 KASUMI 同屬霧幻天神流天神門派的角色，是兄妹的關係。他其實是前作空手道家的 EIN ，這次回復了記憶後改頭露面於今作以真正身份出場，不過論速度就始終凌駕於 KASUMI 了。今集中 HAYATE 的攻擊力也是集中打擊技方面，投技種類和變化就相當之少，連續投技只有唯一的「鳴龍」。整合而言，是適合初玩者用的角色。

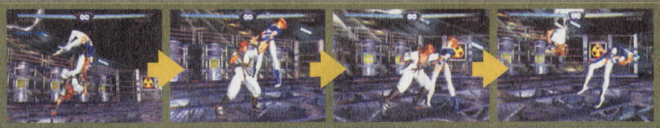
SPEED ☆☆
POWER ☆☆☆
TECHNIC ☆☆☆☆

## 連續技推介

### CRITICAL ～ ⇧K or ⬁K ～ PPPP



### ⇦⬃⇩⬂⇨F+P ～ ⬀P ～ ⬀P ～ PP⇨PK



### ⬂P ～ PP⇩KP ～ ⇦⇦PP



### 霧幻連刀 (⬆PP)



中段屬性攻擊的 2 HIT 技，能夠將對手浮起，這時不妨輸入 PPP 進行追擊。

### 連突十字腳 (PPKK)



攻擊判定為上上上中的招式，在一般情況下只會命中三發，最後一發對手必需靠近牆時才會 HIT 中。

### 天舞昇掌 (⇩⬃⇦PP)



攻擊判定為中中的招式。這招的特徵在於近至中距離也可發揮出功效，對手中了第二發便會倒地。

### 鳴龍 (⇦⬃⇩⬂⇨F+P · ⬃⇦F+P · ⇦⇨F+P)



HAYATE 唯一的連續投技。前二組指令所輸入是緊接著的，接下來在將落地前放開對手一刻再輸入第三組指令便算成功，而最後一下是具有吹飛效果，可直接將對手壁 HIT 或墮崖追加損害。

| 技名 | 指令 | 攻擊判定 | 條件 | 備註 |
|---|---|---|---|---|
| (基本打擊技) | | | | |
| 天刃 | P | 上 | - | - |
| 揚突 | ⬀P | 中 | - | - |
| 地刃 | ⬂P | 下 | - | - |
| 迴轉蹴 | K | 上 | - | - |
| 迅槍腳 | ⬀K | 中 | - | - |
| 閃地腳 | ⬂K | 下 | - | - |
| (背後打擊技) | | | | |
| 裡天刃 | P | 上 | - | - |
| 裡人刀 | ⬂P | 中 | - | - |
| 裡地刃 | ⬇P | 下 | - | - |
| 裡天腳 | K | 上 | - | - |
| 裡人蹴 | ⬂K | 中 | - | - |
| 裡水影 | ⬇K | 下 | - | - |
| 影月輪 | ⇨K | 中 | 背向敵人 | - |
| (固有打擊技) | | | | |
| 風鬼 | ⇨⇨P | 中 | - | - |
| 荒鬼 | ⇨➡P | 中 | - | - |
| 鬼開裂 | ⇨⇨PP | 中中 | - | - |
| 鬼影 | ⇨⇨P⇩K | 中下 | - | - |
| 連突 | PP | (上上) | - | - |
| 連突風鬼 | PPP | (上上)中 | - | - |
| 連突開裂 | PPPP | (上上)中中 | - | - |
| 連突水影 | PPP⇩K | (上上)中下 | - | - |
| 連光斷 | PP⇨P | (上上)中 | - | - |
| 連突月輪腳 | PP⇨PK | (上上)中中 | - | - |
| 連光無月 | PP⇨P⇦ | (上上)中 | - | - |
| 連光死魄 | PP⇨P⇦ · K | (上上)中中 | - | - |
| 連突殘雲 | PPK | (上上)上 | - | - |
| 連突十字腳 | PPKK | (上上)上中 | - | - |
| 連突地流刃 | PP⇩P | (上上)下 | - | - |
| 地流水影 | PP⬇PK | (上上)下下 | - | - |
| 連突足刀 | PP⇩K | (上上)下 | - | - |
| 連突刃文 | PP⇩KP | (上上)下中 | - | - |
| 連突裂影 | PP⬇KK | (上上)下下 | - | - |
| 天刃・上段蹴 | PK | 上上 | - | - |
| 烈風蹴 | PKK | 上上上 | - | - |
| 閃光斷 | ⇨P | 中 | - | - |
| 閃月輪 | ⇨PK | 中中 | - | - |
| 閃光無月 | ⇨P⇦ | 中 | - | - |
| 閃光死魄 | ⇨P⇦ · K | 中中 | - | - |
| 霧幻刀 | ⬈P | 中 | - | - |
| 霧幻連刀 | ⬈PP | 中中 | - | - |
| 霧影 | ⬈PK | 中下 | - | - |
| 鍔打 | ⇧P | 上 | - | - |
| 殘心 | ⇧PP | 上中 | - | - |
| 天仰 | ⬁P | 中 | - | - |
| 碧空掌 | ⇦⇦P | 中(背) | - | - |
| 碧空轉掌 | ⇦⇦PP | 中上 | - | - |
| 碧影 | ⇦⇦P⇩K | 中下 | - | - |
| 昇破突 | ⬁K | 中 | - | - |
| 昇肘打 | ⬂P | 中(背) | - | - |
| 武雷 | ⬂PK | 中上 | - | - |
| 雷月輪 | ⬊PK | 中中 | - | - |
| 地流刃 | ⬃P | 下 | - | - |
| 地流蹴 | ⬋PK | 下下 | - | - |
| 流走突擊 | ⇩⬃⇨P | 中 | - | - |
| 天舞刀 | ⇩⬃⇦P | 中 | - | - |
| 天舞昇掌 | ⇩⬃⇦PP | 中中 | - | - |
| 迴轉・後蹴 | KK | 上中 | - | - |
| 飛前蹴 | ⬁K | 中 | - | - |
| 翔麟 | ⬃KK | (中上) | - | - |
| 月輪腳 | ⇨K | 中 | - | - |
| 舞鶴 | ⇧K | 中 | - | - |
| 太刀影 | ⇨K | 上 | - | - |
| 新月蹴 | ⇦K | 上(背) | - | - |
| 白浪 | ⇦KK | 上中(背) | - | - |
| 飛膝蹴 | ⇨⇨K | 中 | - | - |
| 流星 | ⇨⇨KK | 中上 | - | - |
| 殘星 | ⇨⇨KKK | 中上中 | - | - |
| 光冠 | ⬁⬁K | 中 | - | - |
| 天降腳 | ⬁⬁KK | 中中 | - | - |
| 無月 | ⇦⇦K | - | - | - |
| 死魄 | ⇦⇦KK | 中 | - | - |
| 下段足刀 | ⬃K | 下 | - | - |
| 刃文 | ⬃KP | 下中 | - | - |
| 裂影 | ⬋KK | 下下 | - | - |
| 風雲 | ⇨⇦K | 中 | - | - |
| 疾風天襲腳 | ⇧⇧K/⇩⇩K | 中 | - | - |
| 司空 | ⇩⬂⇨K | 中 | - | - |
| 鎧貫 | P+K | 中 | - | - |
| 開裂 | ⇨P+K | 中 | - | - |
| 重當 | ⇦P+K | 上 | - | - |
| 天神昇掌 | ⬁P+K | 中 | - | - |
| 殘雲 | F+K | 上 | - | - |
| 十字腳 | F+KK | 上中 | - | - |
| 飛燕昇腳 | ⇨F+K | 上 | - | - |
| 光風 | ⇦F+K | 中(背) | - | - |
| 水影 | ⇩F+K | 下 | - | - |
| 車輪重 | ⬁F+K | 中 | - | - |
| (投技) | | | | |
| 羅剎掌 | F+P | 上(正面) | - | - |
| 陽炎迴轉 | ⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 隻影迴 | ⇨F+P | - | 靠牆時 | - |
| 奈落 | ⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| 華嚴昇 | ⇦F+P | - | 靠牆時 | - |
| 火影 | ⬁⇦F+P | 上(正面) | - | - |
| 霧幻雷鳴腳 | ⇨⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 陽炎 | ⇦⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 邊風 | ⇦⬃⇩⬂⇨F+P | 上(正面) | - | - |
| 風刃 | ⬃⇦F+P | - | - | - |
| 鳴龍 | ⇦⬃⇩⬂⇨F+P · ⬃⇦F+P · ⇦⇨F+P | - | - | - |
| 華月 | F+P | 上(背後) | 敵背後 | - |
| 蒼月輪 | ⇩F+P | 下(正面) | 對手蹲下時 | - |
| 鐵 | ⇩F+P | 下(背後) | 對手背向蹲下時 | - |
| (HOLD 技) | | | | |
| 龍顎咬 | ⬂F | 上 | 對手上段 P 時 | - |
| 雷神腳 | ⬂F | 上 | 對手上段 K 時 | - |
| 炎 | ⇦F | 中 | 對手中段 P 時 | - |
| 昴 | ⇦F | 中 | 對手中段 K 時 | - |
| 鳳凰閃 | ⬃F | 下 | 對手下段 P 時 | - |
| 開門閃 | ⬃F | 下 | 對手下段 K 時 | - |
| 大殺 | ⬁F | - | 對手跳起 P 時 | - |
| (DOWN 攻擊技) | | | | |
| 鬼踏 | ⇧P+K | - | 對手倒地時 | - |
| 地割 | ⇩P | - | 對手倒地時 | - |
| (特殊行動技) | | | | |
| 疾風轉 | ⇧P+K/⇩P+K | - | - | 特殊動作 |
| 無月 | ⇦⇦K | - | - | 特殊動作 |
| 黑羽舞 | ⇦⇨⇦F+P+K | - | - | 特殊動作 |
| 「覺悟」 | ⇩⇩F+P+K | - | - | 挑逗 |









# 怒首領蜂 大往生

## 射擊界名廠CAVE運身力作

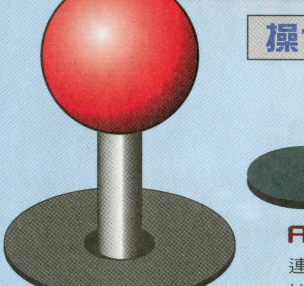
AC 2002年 4月預定
CAVE ● STG

在過去製作過大量名作射擊遊戲的CAVE，她的最新作品《怒首領蜂 大往生》即將在4月中推出！雖然距離上集《怒首領蜂》已經有5年的時間，但今集仍然充滿CAVE的一貫風格，其「超密集的彈幕」和「不同武器有不同戰略」的傳統也完完本本地保留了下來。另外，今集新增的要素「HYPER」，會為舊有的《怒首領蜂》高手們帶來驚喜！





### 操作系統



C 掣
按實——實彈全速連射

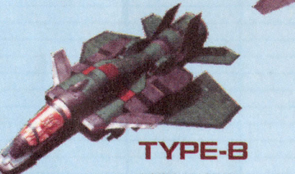
B 掣
實彈攻擊時按——擴散炸彈
LASER 攻擊時按——LASER 炸彈
取得HYPER ITEM 後按——HYPER 發動

A 掣
連打——實彈攻擊
按實——LASER（自機速度會減慢）



8 方向搖桿

### 自機種類



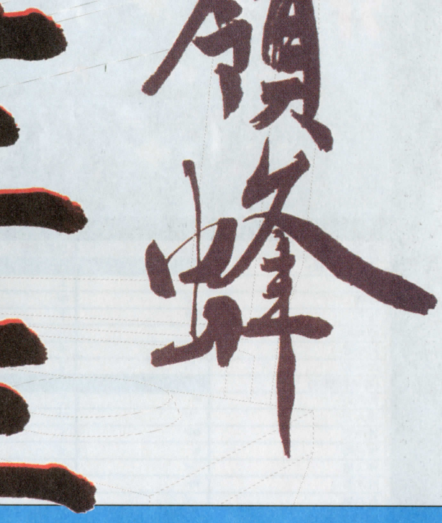
TYPE-A
前方集中型，速度比較快



TYPE-B
擴散攻擊型，速度比較慢



◆ 用LASER 對付中央的旋轉砲台！



### 強化種類

**實彈攻擊強化型**
自機的普通攻擊會變成二連射，被擊落時普通攻擊會DOWNGRADE一級

**LASER 攻擊強化型**
可發得能貫穿小型敵人的強力LASER，被擊落時LASER 攻擊會DOWNGRADE一級

**EXPERT 強化型**
同時擁有上述兩者的特性，但炸彈的初期數量會較少

### 炸彈

**擴散炸彈**
可攻擊廣範圍的敵人，不過威力較細

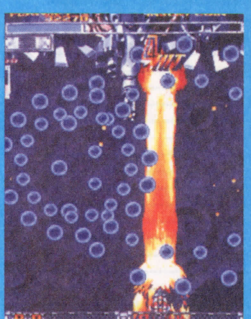
**LASER 炸彈**
可令命中的敵人受到極大傷害，但攻擊範圍只限前方

### GPS 系統

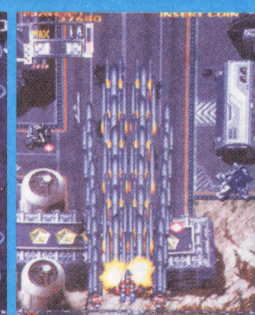
玩者在消滅敵人後，GP METER會上昇，而GP METER會隨著時間而下降，只要玩者在GP METER仍然有存量時命中下一個敵人，即能將COMBO數連續下去。

### HYPER 系統

當玩者的GP METER儲滿後，畫面上的HYPER METER會開始上昇。當HYPER METER也儲滿後，畫面上會出現「HYPER ITEM」，將之取得後HYPER ITEM會裝在自機背後，這時玩者只要按B 掣即能發動HYPER 。至於其效果……仍是秘密。



◆ 由頭目射出的密集彈幕，不過這都只是「濕濕碎」而已……



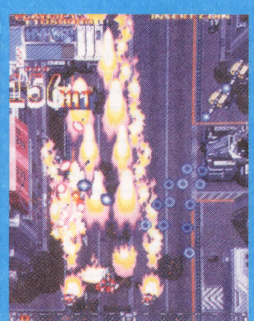
◆ TYPE-A 戰機在EXPERT 強化至最強後，便是這個樣子了！



◆ 擴散炸彈！



◆ LASER 炸彈在BOSS 戰可發揮極大效用



◆ HYPER 發動中並取得156 COMBO！



◆ 這也是HYPER 發動後的畫面，連普通攻擊也有不同呢

# 誠聘編輯。

## 你是否願意與我們見證新世代Gameplayers的誕生？

《Game Players Magazine》由1995年起創刊至今，一直以為香港的玩家提供最高質素的遊戲雜誌為目標，而為了把香港的遊戲雜誌界帶進另一個新世代，我們現時正進行一連串的改革，力圖打破傳統遊戲雜誌的框框，建立一本真正屬於香港人的遊戲雜誌，但與此同時，我們極需要一班擁有同樣理想的新血加入我們編輯的行列，假如你一直有志加入遊戲雜誌編輯的工作，又具備以下的條件的話，我們很希望你能加入我們的大家庭。

有意者請將履歷連同一篇你最近 玩過的遊戲作品介紹稿，以及一份以《出色遊戲必備的條件》為題的稿件（各為500至1000字），寄香港灣仔皇后大道東88號堅雄商業大廈1401室遊戲誌編輯部收，信封請註明應徵編輯，或電郵至ianmak@gameplayers.com.hk。

（申請人所提供的資料將予保密並只會作招聘有關職位用途）

### 申請人必需具備以下條件：

(1) 對遊戲雜誌編輯工作有濃厚興趣。

(2) 優良中文書寫能力，同時具有稿件的創作、構思及組織能力。

(3) 懂中文輸入法。

(4) 中級日文水平，並擁有閱讀日文雜誌的能力。

(5) 對電視遊戲有豐富知識。






TEXT：寒武紀

# 從硬件看主機設計哲學

PS2率先於2000年3月推出，而最後一部次世代主機Xbox亦已於去年11月推出，期間經歷一年零九個月的時間，假如按照摩爾定律，在這段期間處理器機能至少已經以雙倍提昇。不過，對於許多玩家而言，Xbox在PS2之下似乎並沒有明顯的優勢，這正好顯示「畫面」始終只是構成遊戲的其中一個部份。不過，假如我們將眼光放在這三部主機的硬件設計上，我們將會看到三者在設計上互走極端，背後有著極為不同的設計哲學，差異之大是我們不能夠單從遊戲畫面可以看得出來的。(下表是本文將會討論有關三部主機的設計概念所提到的機能數字的綜合表)

| | GAMECUBE | XBOX | PLAYSTATION 2 |
|---|---|---|---|
| 中央處理器 | 改良PowerPC | Pentium III | 改良MIPS |
| 圖像處理器 | FLIPPER (ATI製) | XGPU (NVIDIA製) | GRAPHIC SYNTHESIZER (新力製) |
| 主記憶體 | 1T-SRAM | DDR | RDRAM |
| 圖像記憶體 | 內藏 | 統一記憶體架構 | 內藏 |
| 記憶體頻寬 | 10.4GB/秒 以上 | 6.4GB/秒 | 48GB/秒 |
| 幾何運算機能 | 硬件固定 | 硬件固定+軟件編程 | 全編程 |

## PC與非PC之對決

首先，就三部主機所使用的中央處理器而言，Xbox的PentiumIII處理器將PC技術引入遊戲主機之內；而PS2的Emotion Engine則是徹頭徹尾完全由新力獨自研製的技術。而夾在這個PC與非PC陣營之間的GC，其所採用的「Gekko」處理器則是PowerPC 750處理器再加上一套特別適合遊戲主機之用的機能架構而開發而成的改良品。雖然許多人認為微軟推出Xbox是想「打入」遊戲機市場，但亦有人認為，微軟的真正立場是被動得多：新力一直拒絕使用任何PC技術或是微軟的Windows系統，更聲言會抗衡「Wintel」陣營(Windows+Intel)，眼看遊戲主機的勢力在全球不斷擴張，微軟推出Xbox在這個意義之下可以說是一種自衛的表現。

## ATI與NVIDIA之對決

圖像處理器方面，Xbox所採用的「XGPU」與GC所採用的「Flipper」，正好反映了今天PC市場上的圖像處理雙雄Nvidia及ATI的對決陣型。當然，堅持自立陣營的新力PS2所採用的「Graphic Synthesizer」(GS) 亦是完全由新力自己研製的圖像處理器。

## 自由與紀律之對決

PS2的圖像處理器「Graphic Synthesizer」屬於一種「全編程VLIW向量處理器」(Full Programmable VLIW Vector Unit)，是一顆超高速但在效能上原始的圖像運算器，開發人員在PS2上開發遊戲便需要由頭至尾編寫出所需的程式。與之相對的是GC，Flipper在開發過程中已經包含了一整套豐富的圖像效能供開發人員使用，但開發人員卻不能自行為這些固定的硬件機能進行程式編寫的工作。在兩者之間的是Xbox，XGPU既採用了固定硬件效果，同時保留了一定程度的可編程組件 (例如Programmable Vertex Shader/Programmable Pixel Shader)。從此我們可以看到開發自由度的差別 (PS2 > Xbox > GC)。

另一個較為不顯眼的差別，是主機商為遊戲開發商提供的圖像處理程式庫，這些程式庫對於一些使用獨自硬件規格並且需要大量編程工作的遊戲主機 (例如PS2) 尤為重要，並直接影響主機的開發性。當新力推出PS2的時候，並沒有為開發商提供任何程式庫的支援，情況令許多開發商大為苦勞。與之相反，微軟與任天堂都有為軟件商提供這方面的支援。有趣的是，五年前當新力推出PS之際，新力為了打進遊戲市場，特別為開發提供了大量開發PS遊戲所需的程式庫，並成功打敗了以強大畫面處理機能作為號召但卻極難開發的任天堂N64主機。今天的情況似乎剛好相反。

1997年，任天堂N64所採用的處理晶片技術第一次對外公開，從有關的資料我們可以知道，N64的設計背後的邏輯正好與今天的PS2一樣，是一種以「全可編程」的前題下開發而成，目的是讓開發人員能夠有最大的自由度去製作遊戲，當時任天堂並沒有為軟件商提供任何開發支援，一些開發工具亦只是提供任天堂內部的開發門之用。因此，當時一般軟件商的N64遊戲開發工作非常困難，情況與PS2推出初期非常相似。任天堂吸取了教訓之後，在GC的開發過程中走向了另一個極端，則採用了大量硬件效能取代給予開發人員的自由度，另開發人員能夠在最容易的情況下發揮主機的最高性能，並且為軟件商提供了許多優秀的開發工具，其硬件設計特別從製作人的角度著想。

## RDRAM與DDR之對決

不過，最為有趣的是，三部主機所採用的記憶體 (DDR/RDRAM/1T-SRAM) 完美反映了現時PC市場上RDRAM (PS2) 與DDRRAM (Xbox)之間的競爭 (註1)，以及兩者所受到其他新興記憶架構1T-SRAM (GC) 的挑戰。除了所採用的記憶體類型不同之外，在記憶體與主機其他組件組合的架構方面，Xbox所採用的?統一記憶體架構 (United Memory Architecture) 與PS2及GC的內 式記憶體架構 (Embedded memory) 又令三部主機劃分了兩個陣營，而每一種均各自有期弱點，簡言之 (1) Xbox的記憶體頻寬是弱點；(2) PS2的記憶體配置是弱點；(3) GC的記憶體的數量是弱點。下詳述之。

## XBOX的弱點在記憶體頻寬

Xbox的記憶體容量為64MB，是三部主機之中記憶體容量最大的一部，而且它採用統一記憶體架構，開發人可以自由分配適合數量的記憶體給圖像處理器之用，舉例而言，開發人員可以將一半記憶體的容量即32MB分配給圖像處理器儲存多邊形的紋理資料，而由於Xbox支援6:1的紋理壓縮機能，亦即Xbox可儲存總共32MB x 6 = 200MB的紋理資料，對於一直受著記憶體容量限制的開發人員而言，這的確是他們夢想中的世界。

不過，無論記憶體容量有多大，假如這些記憶體與處理器之間的資料傳送通道不能夠配合，應付高速資料傳送的需求，大容量的優勢將會被抵銷。就Xbox而言，Xbox記憶體架構頻寬為每秒傳送6.4GB的資料，是三部主機之中最窄的一部 (參看表一)，這亦正是Xbox理論上的弱點。

## PLAYSTATION2的弱點在記憶體配置

相對之下，PS2的記憶體頻寬達48GB/秒，在三部主機中擁有絕對壓倒勝的優勢，原因是PS2的圖像記憶體內嵌於圖像處理器Graphics Synthesizer (GS) 之內之故。不過，PS2的圖像記憶體只有4MB，假如將例如Frame Buffer (註2) 等其他圖像處理排除之後，可以容納多邊形紋理資料的記憶體容量可能自餘下4MB的一半。因此，開發人員為了儲存更多更精細的紋理資料，便必需借用主記憶體 (32MB RDRAM)，過程中開發人員必需頻繁地將所需的資料由主記憶體運算至GS之內的圖像處理記容量，而且由於，兩者並無直接的資料傳送管道，所以過程中必需以中央處理器作為中介，期間所出現的時間誤差，將會降低PS2圖像運算效能，PS2的記憶體配置成為了其弱點。

## GAMECUBE的弱點在記憶體容量

GC和PS2一樣，其圖像記憶體內嵌於圖像處理器Flipper之內，以達到提高資料傳送速度之效。不過，兩者亦有很大的分別：Flipper的內嵌記憶體容量其中有2MB是供Frame Buffer及Z緩衝 (註2) 之用，而紋理資料緩衝 (Texture Buffer) 則只有1MB，情況似乎比PS2更糟。要用1MB的紋理資料去實現今天的3D遊戲中所需要的超精細畫面效果是完全沒有可能的。因此，和PS2一樣，Flipper需要借助主記憶體 (24MB 1T-SRAM) 作為紋理資料緩衝之用，不過與PS2不同的是，GC的設計人員已特別在這方面作出硬件上的安排，亦即遊戲製作人無需理會紋理資料所在的位置 (主記憶體或圖像記憶體)，所需的紋理資料亦會自動傳送至Flipper的內嵌記憶體之內。同時，與PS2不同，GC的主記憶體與圖像處理器擁有一條直接的資料傳送管道。加上，GC採用了隨機搜索延誤極低的新型記憶體1T-SRAM。種種因素到改善了GC的記憶體系統。但無論如何，GC的記憶體總容量仍然是三部主機之中最少的。

## 總結

從以上的討論中，我們可以看到三部次世代主機雖然在實際畫質上的差距有時並不是如此明顯，但其背後的設計理念卻非常不同，甚至互走極端。可以預計，未來新力仍然會繼續自行研發使用獨自規格的硬件技術，並運用在其新一代主機產品上。而處於另一極端的微軟則仍然會繼續支持PC技術，並致力將其帶到一般家庭的起居室內。日本的家電技術與美國的PC技術的大戰已在每一個家庭裡展開。

註1：RDRAM及DDR均是企圖取代最早期的記憶體系統SDRAM而推出的產品，兩款記憶體均有其各自的擁護者，只是到了近期，DDR才獲得更大的優勢。

註2：Frame Buffer負責儲存將會顯示於畫面上的圖像資料；而Z-Buffer則是儲存有關畫面上物體的Z值，即其位於畫面上的深度位值，憑著Z值我們可以知道物體是否被其他物體所遮蓋，假如是的話，圖像處理器便無需繪出該物體的於畫面上。



# 天堂路

任天堂電視遊戲歷程的再發現

第 13 回



TEXT BY 寒武紀 <<



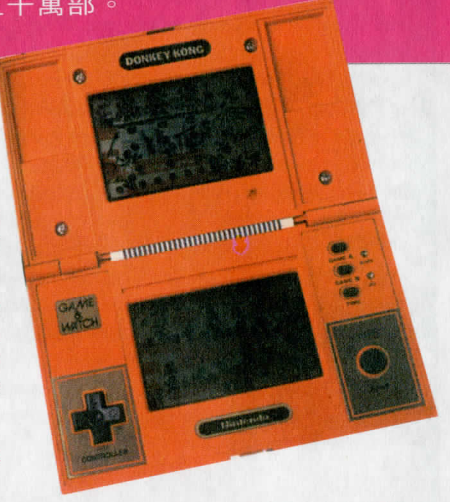
上一期我們談到，液晶體手提遊戲機始祖 Game&Watch 的誕生過程。自1980 年4 月28 日第一款Game&Watch推出以來，直至1991 年的十多年間，任天堂在日美兩地推出過的Game&Watch遊戲機種類達六十多款，全球總銷量更達五千萬部。

## 十字按鈕的誕生

在第一款Game&Watch 遊戲《Ball》1980 年4 月推出之後，Game&Watch 在設計上經歷過多個階段的進化和發展。其中以1982 年6 月3 日推出的多畫面系列 (multiscreen) 遊戲《Donkey Kong》尤其具有特別的意義，因為這是任天堂首次採用已經成為今天任天堂主機的標準裝備的十字按鈕於遊戲主機上。

當時的街機以至家用遊戲主機大部份均採用控制桿作為控制介面，但由於Game&Watch 主機的機身非常小巧，橫井不得不另外研發更為可行的控制方式。橫井當時心目中的方向是發明一種「薄身控制桿」，但經過不斷的嘗試與失敗之後，最終發明了這種十字形按鈕。這種按鈕在操作上有最佳的直觀性，原因是當用者按下上下左右任何一個方向的時候，按鈕的相反方向便會突起，正是這種簡單的裝置使用者可以無需看著控製器便能夠得到最佳的手感。

十字按鈕的成功使它成為了任天堂之後推出的遊戲主機的標準控制介面，即使到了今天，十字按鈕仍然是最佳的手掣設計，所有遊戲主機的控制器方向按鈕均是十字按鈕的變種，同時無一能夠超越這種設計。





◆ 首部使用十字按鈕的遊戲主機計是移植自宮本茂同名街機遊戲作品的 GAME&WATCH 遊戲《DONKEY KONG》(1982 年6 月3 日)，主機全球銷量達800 萬部。

## GAME&WATCH 進化史

### 「銀」及「金」系列 (SILVER AND GOLD SERIES)





「銀」系列為1980 年第一批推出的GAME&WATCH遊戲主機。而「金」系列只是在主機外殼顏色上作出了改動，不過今天已很難再找到「金」系列GAME&WATCH主機了。[圖為「銀」系列《BALL》(1980年4月28日) 之圖片]

### 闊螢幕系列 (WIDE SCREEN)





螢幕較大，這個模式是如此成功，成為了日後所推出的GAME&WATCH 的標準設計。[圖像第一款推出的闊螢幕系列 GAME&WATCH《PARACHUTE》(1981 年6 月19 日) (降落傘)]。

### 多畫面系列 (MULTI SCREEN)







多畫面系列GAME&WATCH 主機由兩個畫面組成，其中又包括兩種設計：第一款推出的是採用上下兩個畫面的《OIL PANIC》(1982 年5 月28 日)；而之後的《MARIO BROS》(1983 年3 月14 日) 則採用了左右

### 彩色坐檯式系列 (COLOR SCREEN TABLE TOP)

採用了彩色液晶體顯式的坐檯式遊戲主機，整個系列只推出過四款，而第一款推出的是《DONKEY KONG JR》(1983 年4 月28 日)。





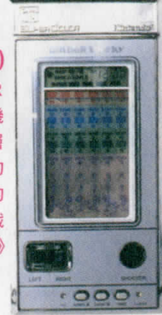
### 活動畫面系列 (PANORAMA SCREEN)





基本設計與坐檯式系列頗為相似，但玩者需要打開主機上的一塊反射著遊戲畫面的鏡片。[圖為《SNOOPY》之圖片 (1983年8 月30 日)]

### 超級彩式系列 (SUPERCOLOR SERIES)



所謂「SUPER COLOR」，其實是指主機的液晶畫面上蓋上了一層彩色膠片，模擬出彩色的效果，第一款推出的SUPER COLOR系列遊戲是《SPITBALL SPANKY》(1984 年2 月7 日)。

### 對戰系列 (MICRO VS. SYSTEM)



MICRO VS. SYSTEM 本來只是在美國推出，其後才再反輸入至日本國內，這個系列最大特點自然是可供雙打用的拉線式控製器。此系列一共推出個三款，分別是《BOXING》(1984 年7 月31 日)、《DONKEY KONG 3》(1984 年8 月20 日) 以及《DONKEY KONG HOCKEY》(1984年11 月13 日)。(圖為《DONKEY KONG HOCKEY》之圖片)

### 透明螢幕系列 (CRYSTAL SERIES)





顧名思義，這個系列採用了一種透明的液晶螢幕技術。此系列亦一共有三款，分別是《SUPER MARIO BROS》(1986 年6 月25 日)、《CLIMBER》(1986 年7 月4 日)、《BALLOON FIGHT》(1986 年11 月19 日) 以及。(圖為《CLIMBER》之圖片)



## 前言

萬眾期待，真的是萬眾期待。網路遊戲發展了這麼久，中文網路遊戲出了這麼多隻，相信也沒有多少隻能真正稱得上萬眾期待。不過，筆者可以十分肯定地說，《神話》絕對能是萬眾期待！若大家不相信的話，可到各大討論區、留言板查看一下、問一下。這隻製作了將近兩年的《神話》，其實早在上年六月已經公佈開發，同時也有其宣傳短片公開下載。回想起當時（當時還未推出遊網誌），筆者在看到《神話》這遊戲的宣傳短片、圖片後，便立即被遊戲畫面所吸引著，並開始把所有有關《神話》的資料、文章一一看清光（還記得在家中看「遊雲」哥於網上電視介紹《神話》這遊戲的情況…），對《神話》有了最基本的認識。後來加入了本刊「遊網誌」，筆者已經在「創刊號」（創刊號於去年八月十五日推出）為大家介紹了有關《神話》的資料，把所有自己所得悉的資料一一編寫出來，另外筆者早已在去年六月尾從台灣朋友處拿到《神話》光碟、帳號，成為Beta Test成員之一。同時因為成了「遊網誌」的編輯，因此認識了「歡樂盒多媒體有限公司」的多位員工，後來更發現其中一位是筆者認識了將近三年的台灣朋友，要拿取遊戲資料可說沒有太大難度。

TEXT：安拉風

開發商：歡樂盒多媒體有限公司
發售日：預定三月尾
系統要求：PIII 700，256 MB RAM，Geforce2 以上顯示卡

# 神話

## 推出前最後總結！

在「創刊號」之中，筆者也曾提及過《神話》最初預計是在去年七月二十日推出，但由於開發進度問題因而延遲推出時間。後來筆者問及在「歡樂盒多媒體有限公司」工作的那位朋友，他說《神話》會延遲至去年十月推出。但到將近十月時，又再度因開發進度問題而推遲至去年十二月推出。又快到十二月了，《神話》又再一次因開發進度而延後推出！及後，「歡樂盒多媒體有限公司」另外兩套網路遊戲「帝國傳說」、「PK坦克」也即將推出，所以《神話》也只好再度延遲推出，從商業角度上，一家公司絕對沒理由同一時間推出三套網路遊戲，另外《神話》的完成度也是一個重要關鍵。一次又一次的延期、一次又一次的改版，期待、失望，再期待、再失望，每一次的改版、每一次的大更新，由未開放戰鬥、以技能來分別職業到現在這個最終階段，《神話》的確改進了很多，就連其最矚目的遊戲畫面也比最初強化了不少。這眾多的改變，這眾多的更新，本刊幾乎每次也為其報導。近日，有位朋友問到筆者為什麼本刊不去報導這隻萬眾期待、快將推出的遊戲，其最大原因就是因為我們由創刊號開始已經為讀者作出報導了。別說我們 Out-Date，只是我們過份 Up-Date 而已。






## 完整的遊戲背景

「卡爾特漢那帝國」以巨大的兵力為後盾，在百年間不斷發動侵略戰爭，目前「卡爾特漢那帝國」已經佔有了「特西提亞大陸」三分之一的領地，其餘四國為了抑制侵略而產生聯合戰線，於是互相形成了不和諧的安定狀況。就這樣過了十年，「特西提亞大陸」東部發現了新的大陸，皇帝為了解決領土日漸不足的問題而把剩餘的兵力派遣到新大陸去開墾及拓荒，並命令第二皇子「魯伊特拔特」為這次行動的領導者。在「魯伊特拔特」的指揮下，一共進行了兩次的勘查行動，而「卡爾特漢那帝國」便以這兩次勘查行動後的結果發佈了移民計畫，並鼓勵居民移民新大陸。

487年，接受皇家命令的第二皇子成為這個新殖民公國的統治者，代替「卡爾特漢那帝國」與皇室來管理這個殖民地。發現新大陸後四年，預備移民的人開始移居到新大陸，第一次移民是由新大陸的西南方登陸，並在登陸點開始建設，為後來要移民的人開啟了一扇門扉。但是在資源及人力不足等種種狀況下，進行了第二次的資源及人力輸送，由於種種狀況加上凶猛暴怪物的侵襲，使得開發進度比預想中慢了許多。

491年，皇帝猝然駕崩，第一皇子繼承了王位，第一皇子懷疑第二皇子及之前一同移民過去的人們有叛國的意圖，令預定好的第四次移民勒令中止。第二皇子在等待了許久後也沒等到第四批移民者的來臨，連忙派遣使臣到本國，但本國「卡爾特漢那帝國」的特遣部隊卻猝然發動攻擊，並向著新大陸進攻！但是這批部隊在經過長久的航海及海盜不斷騷擾之下，當到達新大陸時已經沒有力氣討伐所謂的叛軍，特遣部隊稍微破壞了一些船和建築物就回去覆命了。事實上，當初這個移民計畫所隱藏的目的主要在於排除各項可能影響到政權轉移的因素，包含剩餘兵力、反抗勢力以及第二皇子，此計畫的起源純粹在於皇帝的隨從以及第一皇子的猜測而已，並沒有任何根據。

「卡爾特蘭德公國」(「卡爾特漢那帝國」殖民地，即是那新大陸）與「卡爾特漢那帝國」關係惡化後，反抗第二皇子的勢力便日漸增加，於是上階層貴族開始進行反叛，但無論使用何種方式也無法推翻殖民地的統治狀況，第二皇子的威名就這樣大增，沒有人再敢懷疑他的統治能力。第二皇子在位的四十年間，對於首都的各項建設相當重視，建築了相當堅固的外圍防壁，同時對於各項行政體系與軍事法製作調適，縮小上下階層之間的差異，為了發展「卡爾特蘭德公國」的基礎，特別注重於實用性魔法的發展及研究。

第二皇子死後，其統治的「卡爾特蘭德公國」發動了革命，在「昆拉丁」的帶領下由「卡爾特蘭德公國」改為「卡爾特蘭德王國」，而「昆拉丁」亦



成為了「卡爾特蘭德」的初代皇帝。他帶著移民者的下代去開拓新的地域，傾盡全國人力進行領土的擴張。同時，「卡爾特蘭德王國」首都的外層防護建設的更加堅固，糧食的生產也逐漸增加，但是人口的暴漲與社會的問題不斷亮起紅燈，隨時都可能造成土地不足的情形，於是皇帝「昆拉丁」開始討伐怪物來擴張自己的領地。過去一向以防禦為主的「卡爾特蘭德王國」到現在反而不斷去侵佔原本怪物們的生活領域，人民與士兵也不斷冒著生命危險移居到新的土地。在這段開闢新地的漫長路途中，有些人為著新土地而不顧生命安危而迎向未知大陸的，有些人被國家派遣而成為探查隊、怪物討伐隊或製作地圖勘測隊，有些人為了金錢而成為傭兵，也有一些純粹因好奇而到來的冒險者。開拓者往陌生的大地走去，開啟了一條未知的長路，遙遠的大地有新的村落誕生，「開拓和探險」就是這個新時代的標語，「卡爾特蘭德王國」的開拓史，現在即將要開始…







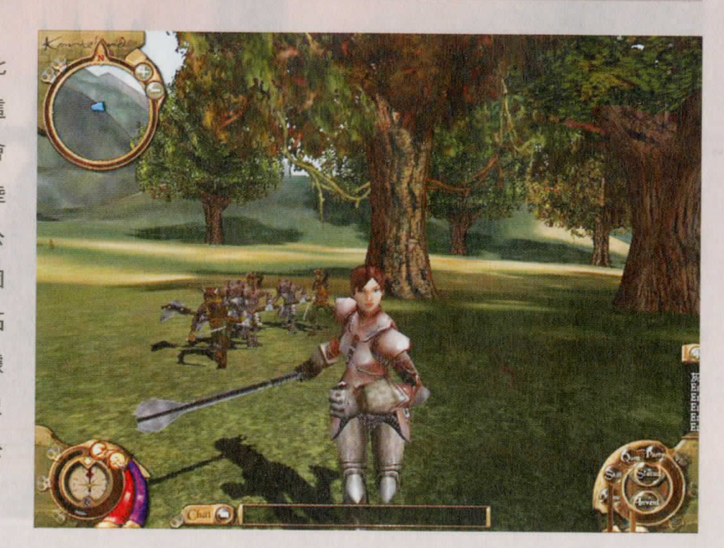


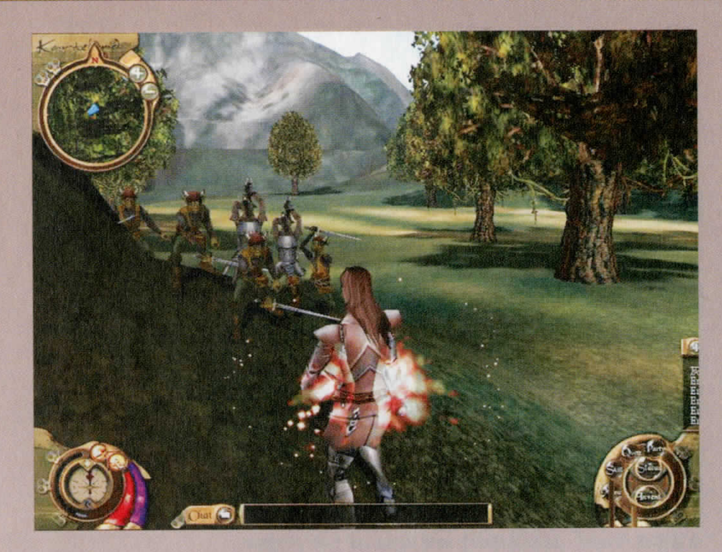


# 冒險者所腳下的大陸——

## Solphistia（太河西亞大陸）

看過了完整的遊戲背景後（為了令大家看得連貫一點，因此筆者作出了一些修改），大家應該也知道自己為什麼會在這個充滿怪物的地方生活，而這片充滿怪物的地方，人們都會稱它為「Solphistia」。「Solphistia」位於「Tesitia」大陸（「卡爾特漢那帝國」所在的那塊大陸）東北方大約有 500 公里處。這兒氣候和暖而潮濕，很適合人們居住。也因為這個原因，這裏除了人類居住外還居住了各種「生物」。在開拓初期，因為那些「生物」對人類並不友善，而且它們還佔據了巨大的山脈，於是被派遣的「卡爾特蘭德王國」探險隊只佔據了「Solphistia」西南方的海岸地區（約 16 乘 16 平方公里），有傳說這兒就是進入遊戲時大家所站立的土地。







◆所有物件的影子也會隨著太陽、月亮照射的角度而轉變



## 堪稱一流的遊戲畫面

要說《神話》最吸引之處，首推當然是它那超絕迷人的遊戲畫面，這也是《神話》和其他網路遊戲最大差別之一。正因為「歡樂盒多媒體有限公司」發明了完成度極高的立體模組運算式—「Cross-M」，所以《神話》的遊戲畫面才有這種質素。在「Cross-M」的運作下，玩者將能夠於沒有霧的情況中看到相當於1公里的視野範圍。另外，遊戲中的天氣亦會隨著時間而產生變化，在早上太陽剛升起時會有「lens play」之效果。黃昏時，玩者將能看到太陽漸漸下山的情景。到了晚間，天空便會變得漆黑、繁星閃爍。一晚過去了，當快要天亮之時，天邊便會逐漸泛白，眼前的景物也漸漸變得清晰，當太陽漸漸從地平線爬出來時，一絲一絲的光線慢慢從天空射向地面，最後慢慢集中成為耀眼的陽光，一層一層疊起的雲彩也慢慢地移動，逼真程度猶如望向真實的天空一樣，同時，所有的音樂音效也從夜晚的蟲鳴聲慢慢轉換為鳥叫。此外，隨著太陽、月亮位置的轉變，所有玩家角色、NPC、房屋的影子也會隨之改變，實在非常一流！

《神話》雖不是以中國古代為背景，但卻令人感到中國那種古色古香的味道，遊戲中多個城鎮都被高聳入雲的山峰所包圍，當玩家走到高處遠眺四周時，立體模組運算式「Cross-M」便會發揮出效果，山下景物都會被濃霧籠罩，如詩如畫，實在一絕！在進行遊戲時，玩家將會以角色背後為視點，因此當角度背部貼近牆壁或其它實物時，角色便會自動變為半透明，不致於被角色背部遮掩著畫面，這個親切的設計意念就連由外國推出的網路遊戲也不曾有過呢！



## 三層盔甲的組件系統

幾乎所有的MMORPG，角色皆能裝備上盔甲裝備，而《神話》也是一樣，不過在《神話》之中卻有著一種非常特別的系統—「組件系統」。在這個組件系統下，玩家裝備上不同的盔甲也會用不同效果來表示，一共分為三層，第一層是內衣、第二層是鎖子甲、第三層是外層的厚甲。然而，玩家穿起不同的裝備盔甲時，角色的外觀也會立即改變，就算角色穿起了三層盔甲，玩者同樣能夠看到一層一層的盔甲而不是最表面那層。而官方早前也表示這個設定最大的優點，是可以把各種部件來合併出多種組合，令角色擁有自己獨特的外觀。









◆ Diablo 方式裝備、道具欄


◆靠著組件系統，玩家將能夠看清楚角色所穿上的每件盔甲



◆在遊戲初期並沒有職業這項設定

## 從技能制轉為職業制

在去年遊戲剛進行測試時，官方公佈角色是會以技能型式來培養成長的，就像長青網路遊戲《Ulitma Online》一樣。但在經過九個月的時間後，《神話》也由技能制轉為職業制。在玩者開創角色時，玩家除了可以選擇一般遊戲裡面的性別之外，還可以為人物選擇髮型與臉型。在選定人物的性別、外貌、名字後，便需要選擇職業、屬性與所屬國家。在職業方面，目前共開放了四種職業供玩家選擇，包括戰士、魔法師、小偷和僧侶，而每種職業都賦予特別的技能：

**戰士：**

國家的保衛者，可以穿上重型裝備，負責國家安全的維護以及新領土的拓展。戰士本身的個人能力就是其長處，專責在戰事中擔任前線殺敵擋敵的工作。

**魔法師：**

以強大的魔法來轟炸敵人，是破壞力極強的職業，雖然魔法師擁有一擊必殺的力量，但其防禦能力及體力也非常的低，越快殺死對手便越安全。

**小偷：**

小偷擁有非常敏捷的速度，來負責刺探敵情或偷取別人的機密與道具。他們利用他那基本技能來解除陷阱、開鎖等。當等級越高成功率也越高。

**僧侶：**

僧侶專門負責後勤的工作，幫助戰士們回復 HP 或幫助魔法師補充 MP，另外也能夠以其魔法來加強角色的個人本身的能力。




◆四種不同的職業



《神話》的職業設定裏總共分成兩種計算方式 — 上尉職業與下尉職業，在角色等級30之前都會被稱為下尉職業，包括戰士，魔法師，小偷與僧侶。而在上尉職業方面則是在原本的四種職業中，各自分出兩種職業，進而提昇技能能力、增加魔法等，但到目前為止有關下尉職業尚未公佈。玩者選定了職業後，玩者便需要為角色設定屬性，把那50點屬性自行分配到力量、敏捷、智力和體質之上，而這數個屬性的分別如下：

**STR（力量）：**

力量關係到角色的負重量，str越高角色所能攜帶的重量也越高。另外，力量也影響到有關武器支配的技能，尤其是在砍劈型武器或斧與鈍型武器上效果更顯著，戰士類的角色必定要投入大量點數！

**INT（智力）：**

智力會影響角色使用咒文的能力和MP上限，同時還會影響魔法技能和提升魔法抵抗力，是魔法師和僧侶的必須屬性。不過因為智力影響到魔法抵抗力，因此戰士、小偷也必須放一些點數在這兒。

**DEX（敏捷）：**

敏捷影響到會心一擊的產生率和攻擊時的命中率，同時也影響小偷的各種技能。除此之外，敏捷還會加強擁有的防禦技能，是小偷最重要的屬性。

**CON（體質）：**

體質直接關連到生命值與體力狀態，還會增加對會心一擊的迴避力，同時也影響到魔法抵抗力，也可以減低在物理性的陷阱所受的傷害。對於每個職業來說體質也是非常重要。




## 國戰系統！

在創造人物時，玩者必須選擇角色所屬的國家（在Beta Test期間只開放了國家「Karthelant」），在選定國家後，便需要肩負起和敵對國家戰鬥、保衛國土的重任！同時，玩者所創造的人物將會隨著各個不同的國家而在不同地點誕生，而這個誕生地就是大家在日後戰死後的重生點。重生點周圍，可說就是《神話》的新手區，為了保護新手，因此在這兒是無法PK的。不過在經雙方同意下，就算在這新手區裏也能夠決鬥。至於有關PK的設定，官方還未有任何資料透露。雖然玩家之間能夠互相PK確是很吸引，但神話最吸引人之處並不單純在於PK，而是國於國之間的戰爭！在《神話》的世界裏，將會提供某些區域讓玩家進行攻佔，假若國家、組織、公會沒法佔據該地方，便沒有方法移動至更好的獵物處，由好像戰棋遊戲一樣，沒有攻佔某處便沒有任何辦法開闢到更多新地！若有一個極大的公會霸佔著某地區，一直阻礙著其它公會、組織越過該處，那麼其它細小公會、組織將可能聯合起來，以人海方式四方八面的攻入該區，進行劇烈的城池攻防戰！另外，佔領了該地區的公會、組織首領將會成為該地的領主，領主或領主指定的角色不但能夠僱用npc助你守城，還可以為會員生產獨一無二的道具。





◆國戰就是《神話》的最大賣點！

## 生產、外交

成為領主後，你可以任意設定村莊內的生產資源數量，而且還可以和其它村莊進行交易，用村莊內的多餘資源來交換一些不足的物品。另外，除了領主之外的角色（必須相同公會）是可以對自己的領域裡建設建築物，換句話說在《神話》之中是有開發的系統。若在特定的建築物上集中所有的投資而發展成功時，該村莊即會在某一方面上成為最強，因應這種現象，建築物共分成三個階段，若成為最上階段的建築物時，可增加在該建築物上所經辦的物品清單或庫存量。為了發展村莊，所有玩家也必須花費金錢在投資之上，而每次投資都可得到名聲和經驗值，但若該領域沒有持續投資，在經過一段時間後，該建築物便會因維持費的不足而退到之前的階段。而為了和其他村莊比較資源上的優勢，村莊之間會自然的形成競爭、共存的關係，為了配合這些發展，在外交上具備了以下三種選項：

### 同盟建議：

如兩個領地都選擇了同盟建議這個指令，同盟關係就會即時成立，在你去到同盟村莊時也能夠購買一些和自己國家相同水準、價格的物品，而且免收服務費。若果是在敵對期間成立同盟，敵對的關係就會自動消除。

### 宣佈敵對：

領主只要單方宣佈敵對，另一方就會隨即自動宣佈敵對。敵對勢力會以紅色顯示，在不需要使用挑戰的情況下就能攻擊，殺害敵對勢力的人後同樣會得到經驗值而不影響名聲。

### 貿易建議：

在每個星期都會有一小視窗顯視貿易建議(資源 — 資源、資源 — 現金)，資源的數量及金額和個人物品交換窗是相同的型態。

## 《三國無雙》式戰鬥方法！

不論是即時戰鬥或回合制戰鬥的網路遊戲，在戰鬥時也必須選定要攻擊的目標再揮刀，但在《神話》之中，角色只需向某個方向揮動武器攻擊，在該方向的所有敵人均會受到傷害，就好像PS2遊戲《三國無雙》一樣（若是利用魔法轟炸敵人的話，同樣也會以這個方式來判定）！因此在戰鬥時，若玩者失去方向感而亂揮武器是絕對不會打倒敵人，此舉令到遊戲的戰略性大增，同時也非常考驗玩家的技術，只要有戰術、技巧，絕對能夠以小勝多！試想想《三國無雙》戰鬥時的情況就知道《神話》國戰時的景象！說完了國戰系統，再來談談打怪升等級時的情況，在《神話》之中，玩者將會經常和比自己大出數倍的怪物戰鬥，雖然驟眼看上去勝算可能不高，但只要有良好的戰術與技巧，腐朽也可以變神奇！在戰鬥時，玩者最好向著該怪物的背部進攻，因為攻擊敵人背部將會增加攻擊力及大幅增加會心一擊的機率，另外向著該怪物的背部進攻，還可以減少一點被攻擊的次數，因為怪物沒有向著你所站立的方位攻擊是會必然打空，再一邊打一邊左右迴避，增加怪物打空氣的機會，利用這樣的戰鬥方式打怪，可謂事半功倍！

◆玩家可以自行建設領地



## 新穎操控方式

《神話》的操控方式與一般的MMORPG有著很大分別，在《神話》裏共分為兩種控制方式，第一種是專門負責控制角色移動，另一種是負責控制角度介面，而要切換這兩種控制方法只要按一下「~」鍵便行。在第一種控制方法中（預設的控制方法），，玩者只要利用「A」、「W」及「D」鍵便能控制角度向前向左向右移動，至於視點角度便以滑鼠來調教。利用「~」切換成第二種控制方法後，游標便會出現該玩者點選介面及場中的一切事物，例如拾戰利品、和NPC交談等。若在危急時需要使用道具、物品的話，也許玩者本身會因過度緊張而導致戰死沙場。



◆《神話》的操控方式非常特殊



◆《三國無雙》的式戰鬥方法，令遊戲更講求戰術



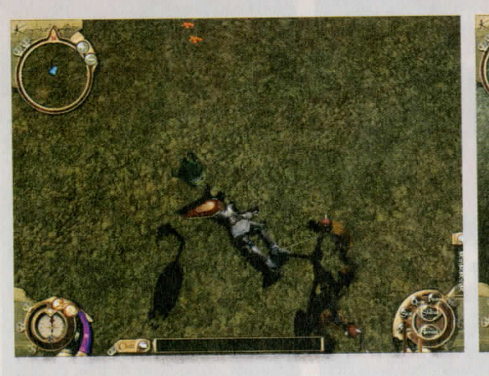
◆解任務除了能得到獨特物品外還能把名聲提升

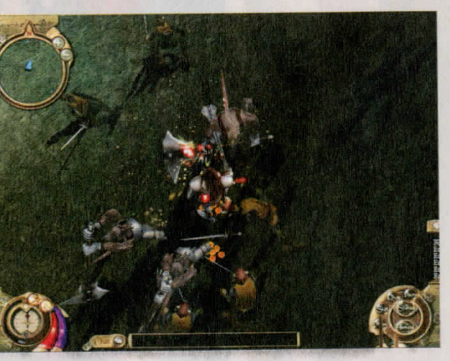
## 任務系統

在《神話》中，每個不同的村莊內都有很多不同類型的簡短任務故事存在著，當中包括尋找物品、尋找人物、查探普通的障礙物、到特定的地方殺死特定的怪物等等，而每個任務都會得到不同的回報。當完成任務後，不論任務的種類如何，都可以得到5個普通點數，隨此之外還可增加對自己村莊的投資補助金、從而提高自己的名聲，若果你角色的名聲到達了一定的水平時，還有機會在完成任務後獲頒授名號喔！順帶一提，有很多獨特的物品也是需要透過解任務才能得到。

## 連線問題

對於網路遊戲，最大的敵人永遠也是LAG的問題，你可能會擔心，以《神話》這樣高品質的畫面、這麼多資料傳送，那麼遊戲會否很LAG？首先，玩者要減少LAG的情況，電腦配備必須夠高，一張強勁的立體加速卡絕對少不了。另外在伺服器方面，《神話》會以一個伺服器把四十二個伺服器串聯在一起，據聞《神話》一台伺服器的價格達200萬港之高！因此《神話》並沒有像《EverQuest》那樣需要時常過 zone 。同時，在經多九個多月的測試，《神話》的完成度已經非常之高，在測試版之中，幾乎不會感到任何 LAG ，亦甚少有BUG出現。





## 後記

據「歡樂盒多媒體有限公司」方面表示，《神話》將會在4月15日在台灣推出。至於一個香港玩家最有興趣的問題，究竟香港有沒有伺服器呢？有關方面表示，若果《神話》在香港有一定玩家支持的話，定必會在港設置伺服器。若大家想進一步深入了解《神話》這隻遊戲的話，請繼續支持本刊吧！

為迎接4月3日《勇者王GAOGAIGAR FINAL》Vol.6推出

# 琉璃全力谷胸造勢！

近年來，機械人動畫之中比較為人受落的可說是《勇者王GAOGAIGAR》了，之中的不論是人物者是機械，在日本和香港也受到動畫迷的支持。

在新推出的OVA作品《勇者王GAOGAIGAR FINAL》之中，劇情已經進入了後半段，獅子王凱的死，J的再次出現，令到故事進入白熱化階段，不過，其實這次在OVA之中的新人物「獅子王　琉璃」好像沒有受到多大的重視，這點實在令人感到有點兒奇怪。

第6集的OVA將會在4月3日推出，不知是否巧合，在4 月和5 月，會有兩款的首辦模型進出，不約而同，這兩款也是屬於「琉璃」的首辦。

兩款的首辦分別是「制服」和「泳衣」模樣的琉璃，雖然是兩款不同的衣著，然而似乎賣點只有一個，便是她那「偉大」的胸部。

「制服」姿態的琉璃，除了有「烏身」來作號召之外，就連那帶裙也是超短的，真是非常誘人；而「泳衣」姿態方面，反而是非常保守的「一件頭」，造形不俗，不過，胸前的「るね」似乎真是沒有出現的必要呢！




◆嘩！琉璃的身材真好！

◆這個姿勢真誘人。

◆裙這麼短，肯定露底！

ルネ・カーディフ・獅子王（制服版）

ルネ・カーディフ・獅子王（泳衣版）

◆整體造形相當不俗。

◆背部則有點怪的感覺。

◆琉璃的樣好像有點不快呢。

◆側面看簡直是玲瓏浮凸！







# 鐘意點玩就點玩

## 1比1心跳回憶人物任你玩！



◆陽之光下

◆八重花櫻梨

《心跳回憶》不經不覺已經推出了多集，而且亦有推出過不少的商品，當中當然不會缺少的便是FIGURE，不過，則從來沒有推出過大比例的作品，這次的1比1人物FIGURE，可說是一個非常大膽的嘗試。

現時日本所進出的首辦型和其他作品之中，以1 比1 的比例來製作的其實不多，而且大多也是有色情意識的作品，像《心跳回憶》這種比較清純的實在少有。

這次進出的1比1人物FIGURE是來自《心跳回憶 2》之中的人物——「陽之光下」和「八重花櫻梨」，不過要擁有她們實在不是一件簡單的事，因為每個FIGURE要450000日圓，大約是港幣27000元，所以大家真是要想清楚才作決定。

除了等身大F I G U R E 之外，亦有「陽之光下」的胸像，雖然是胸像，不過也要150000日圓，大家負擔得起嗎？



◆「陽之光下」胸像

## 好重！好型！好貴！！
## METAL GRADE將於3月現身！

BANDAI的高達系列實在為公司帶來非常豐的收入，所以有關高達的製品可以說是越來越多，除了早前出現的「JUMBO GRADE」之外，現在新的系列又快要推出了。

新的系列是「METAL GRADE」，其實早前已經報道過，這次終於有新的圖片和資料。首隻推出的「METAL GRADE」當然又是元祖高達RX-78-2，由於這是一隻1:100比例的作品，所以高度方面也有18cm。

這「METAL GRADE」最具特色的是全模型也是以金屬製作，而且是全關節可動，所以售價方面也是高人一等，足足要38000日圓，而且之中裝備齊全，有鐳射劍、鐳射鎗、盾牌等，可惜的是沒有火箭砲。

由於這製品的珍貴，所以會以非常精美的金屬盒包裝，3月尾便會正式推出，大家有意購買嗎？



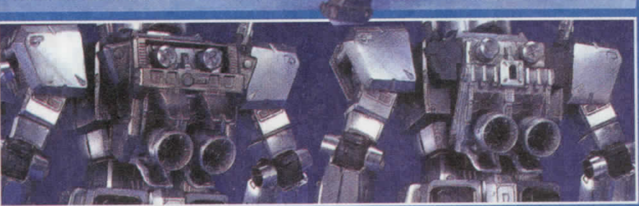
◆造形方面和一般MG模型沒有兩樣。

◆可以擺出不同動作。

◆鐳射鎗是主要裝備。



◆腳部的構造亦相當細。



◆背部的噴射器同樣可以移動。



◆精美金屬箱包裝。

# 超真‧不過絕對唔係超靚
# 五勇士飛行機無聲無息抵達香港

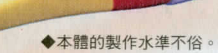
相信年紀細的朋友真是可能沒有聽過《五勇士》這個名字，或許如果說是「戰隊」片集的始祖，大家可能還會有一丁點兒的印像，事實上，《五勇士》這特攝作品在當年實在非常受歡迎。

不過，真是想不到玩具生產商unifive會在今時今日推出這些陳年玩具，繼上次的《神勇飛鷹俠》戰機之後，今次終於輪到《五勇士》了，這「超真合金」的推出，本來有人以為會是有很多人問津的，可是，事實上這產品現時在坊間似乎非常滯銷，而且這是在價錢低落的情況之下的情況呢！實在非常慘烈。

其實這隻「超真合金」的裝備也不少，除了本身製作水準不俗的戰機本體之外，其實當中亦有在《五勇士》之中出場的3　部電單車和兩部小型機械，所以可以說是麻雀雖小，五臟俱全，而且日本的定價為9800日圓，到港之後竟是300有找的數目，實在是屬於超級抵買的玩具！

◆偵察攝影機。





◆本體的製作水準不俗。

◆這些螺旋槳是可以轉動的。



◆小型機械的發射口。





◆小型飛彈發射置。



◆按這掣便可將主翼彈出來。











◆隊戰機附送的小型機械。



# Hobby



## 舊貨未清
### 新貨依然繼續推出

大家現在是否在不停的買可口可樂來換《機動戰士》的樽蓋呢？不過這也是一個非常正常的表現，因為如果到那些精品店買日本版的話，實在是太貴了，好像不是太值得。

不過大家在換購這個版本的時候，日本方面又推出了新一系列的《機動戰士》樽蓋，這次推出的總共有16款之多，其中包括「RX-78-2高達」、「MS-05B舊渣古」、「MSM-03高古」、「YMS-14馬沙專用紅勇士」、「YMS-15強人」、「MSN-02PERFECT自護號」。全部也是大家非常熟悉的機體。

這次新一批的「高達樽蓋」會在3月下旬在日本推出，不過這之會否又和可口可樂合作在香港推出換購呢？便真是未知之數了。




◆RX-78-2高達 ◆MS-05B舊渣古 ◆MSM-03高古

◆YMS-14馬沙專用紅勇士 ◆YMS-15強人 ◆MSN-02PERFECT自護號

## 個樣非常唔討好
### 咁都可以出特別版？

說到製作質素，《TURN A高達》其實是非常出色的作品，只不過是由於「TURN A高達」本身的造型實在非常古怪，所以不太受高達迷所歡迎。

日本方面近日剛上映《TURN A高達》的電影版作品「I 地球光」和「II 月光蝶」，為了隆重其事，BANDAI方面製作了一盒特別版的「TURN A高達」出來，比例是1:100，全隻「TURN A高達」是以透明製作，而包裝盒方面亦是重新設計。

這盒特別版模型只會在上映的戲院之中出售，售價為2500日圓，相信香港方面也會有這模型的現貨售賣，大家耐心的等待一下吧！



◆這個全透明的TURN A好像更不吸引呢！

## 來吧！來吧！
### 子彈？駛乜驚呀！

不知大家有沒有買票看在電影節之中放映的《機動警察》第3部電影呢？沒有？不要緊。那麼大家買了之前推出的MG版「英格倫」模型嗎？

這次BANDAI將會推出的便是在電影版之中出現，「英格倫」2號機穿上防彈外套的MG版模型，相比起一般的「英格倫」，這個穿著防彈外套的版本好像看來更加英偉，而且絕對沒有給人「肥」的感覺，相反，給予玩家的感覺是更加「結實」。

在圖中大家看到的只是試作的版本，相信大家一定會喜歡這款新模型的。另一方面，MG版的「水中用鷹頭獅」已經到港，大家購買了沒有？




◆這個姿態的英格倫好像更有型呢！

# MUSiC JAPAN

TEXT：時雨

續上一期有關COPY PROTECT CD的話題。原來在AVEX推出這些宣稱**不能在電腦翻錄**的CD後當日，於網上的**檔案分享**網路上，便已出現大量該唱片的歌曲，這足以證明這些所謂COPY PROTECT的技術只會對正當使用電腦音樂的用家**帶來不便**，而卻不能達到壓制翻版的效果。另外**筆者更發現**，這類CD的**音質**明顯比普通CD為低，對音樂愛好者來說，著實是**不能接受**。

## DISC REVIEW



### 光

宇多田光
20/3
東芝 EMI
1048 日圓
<TOCT-4361>

就算平時沒有聽開J-POP的遊戲迷，相信也會知道這首《光》是《KINGDOM HEARTS》的主題曲。有勇氣用自己的名字來作這首歌的歌名，可見宇多田對這首歌非常有自信。由一重一重的和聲襯托下，宇多田的歌聲真的有如黑暗中的一線光芒，令人感到非常溫暖，尤其是結尾的一段，定能令大家發現宇多田光的真一面。近幾個月來的強力推介曲。




### FANTASISTA

DRAGON ASH
6/3
VICTOR ENTERTAINMENT
1200 日圓
<VICL-35355>

有人或者會說DRAGON ASH的HIP HOP已不是HIP HOP，但無可否認DRAGON ASH在掌握潮流上的確有一手。《FANTASISTA》的風格和他們上一張RAP METAL的SINGLE《LIFE GOES ON》完全不同，變得PUNK味極重，年輕人必定受落。但正如許多人也有指出，DRAGON ASH近期的作品大都缺乏新意，令人感覺到降谷對音樂的熱誠好像有些減退，筆者實在懷念初出道的DRAGON ASH……

## PICK UP NEWS




### 「19」解散！兩人的未來是……

剛以《蒲公英》這張SINGLE取得了4月1日號ORICON細碟榜亞軍位置的樂隊「19」，很可惜地他們已決定於本月正式解散。「19」是在1998年11月21日憑著SINGLE《越過那片藍》出道，由於他們創作的歌詞能率直地表達出十多歲年輕人的心境，因此獲得了同世代歌迷的共鳴。之後他們的首張大碟《音樂》更取得過百萬張的銷量，並橫掃99年日本各大唱片大賞，成績驕人。為什麼大有前途的「19」，會在這時選擇解散呢？

據他們所屬的唱片公司宣傳部主管岡主徹表示，「19」在這三年間雖然吸收了各種不同類型的音樂，擴闊了自己的音樂空間，但問題是外間對「19」的印象卻仍然限制在某個固定的框框之中……為此，兩人決定以解散來維持自己對音樂的堅持和可能性。因此「19」這次解散，並不代表兩人的音樂歷程就此結束，相反在未來，兩人將會以更精彩的音樂回歸樂壇！

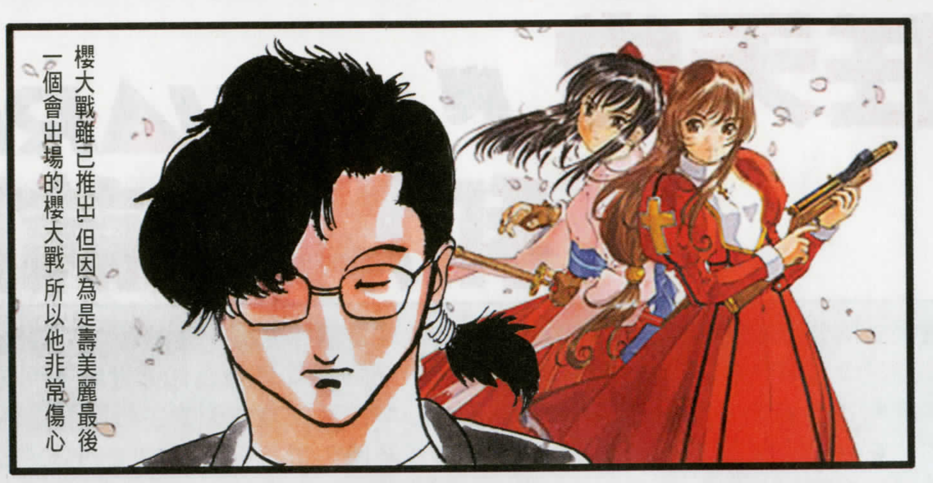
### Oricon SINGLE BEST TOP10 (1/4)

| 本周排名 | 上周排名 | Title | 歌手 | 本周銷量 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | - | 光 | 宇多田光 | 270370 |
| 2 | - | 蒲公英 | 19 | 70360 |
| 3 | - | 魚之天國 | 柴矢裕美 | 54130 |
| 4 | 5 | 海神之木 | 元千歲 | 47810 |
| 5 | 1 | FANTASISTA | DRAGON ASH | 45360 |
| 6 | 4 | 閃爍 | 小田和正 | 39980 |
| 7 | 2 | Way of Difference | GLAY | 30290 |
| 8 | - | 成為花 | 奧田民生 | 28530 |
| 9 | 7 | 花唄 | TOKIO | 27280 |
| 10 | 3 | Let's Get Together Now~2002 FIFA World Cup | Voices of KOREA/JAPAN | 25560 |

### Oricon ALBUM BEST TOP10 (1/4)

| 本周排名 | 上周排名 | Title | 歌手 | 本周銷量 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | - | Do The Best | Do As Infinity | 415320 |
| 2 | 1 | LISTEN TO MY HEART | BoA | 140150 |
| 3 | 2 | MISIA GREATEST HITS | MISIA | 118380 |
| 4 | - | ayu-mi-x 4+selection Non-Stop Mega Mix Version | 濱崎步 | 80350 |
| 5 | - | THE WORLD IS MINE | KURURI | 64950 |
| 6 | - | CROSSBRIDGE | access | 63130 |
| 7 | 3 | LOVE ENHANCED · single collection | 安室奈美惠 | 61910 |
| 8 | 7 | MESSAGE | MONGOL800 | 55960 |
| 9 | - | ayu-mi-x 4+selection Acoustic Orchestra Version | 濱崎步 | 53370 |
| 10 | - | PRECIOUS COLLECTION 1995-2002 | MAX | 51400 |










其實今次恭介已經是最後一次跟大家見面,因為他決定離開GPM這個大家庭,但大家會否像懷念壽美麗一樣懷念他呢...

# 任天堂與SQUARESOFT和解之前因後果

在過去兩個星期，日本國內傳出了一宗對全球遊戲界影響深遠的新聞；著名遊戲開發商SQUARE宣佈，公司將於今年4月成立一間新的遊戲開發公司，而該公司則會為任天堂旗下手提遊戲機GAMEBOY ADVANCE〔GBA〕提供遊戲；這亦是將近6年內，SQUARE再次為任天堂主機開發遊戲。究竟今次事件的前因後果為何？它對於電視遊戲以及整個業界又會產生甚麼影響？在今次的「EDITORS' NOISE」，本刊的一眾編輯們將透過討論、為大家作最徹底的剖析。

## 相隔6年、再為任天堂提供遊戲！

3月9日，有關日本遊戲開發商SQUARE將為任天堂旗下主機提供遊戲的傳聞，已獲得有關方面證實。根據SQUARE於當日發佈的新聞稿指出，公司將於今年4月上旬，開設一家名為「GAME DESIGNERS STUDIO」的遊戲開發公司，而該公司將為任天堂旗下手提遊戲機GBA提供遊戲。在管理方面，新公司名義上雖然是SQUARE的關連公司，但實際上只佔前者全部股份的百分之49，大股東兼社長將會由SQUARE執行役員，曾經負責『FF I』、『FF II』、『SAGA FRONTIER』系列等遊戲的著名開發人河津秋敏出任。



◆河津秋敏的名作說不定也會在GBA登場呢！〔圖為『SAGA FRONTIER 2』封套〕

至於具體開發計劃方面，據SQUARE宣傳部表示，在2002年度內，新公司預算會為GBA推出3至4款遊戲，當中包括重新推出的REMAKE版遊戲。遊戲名字雖然暫時仍未清楚，但當中將包括PS名作『FINAL FANTANSY TACTICS』。發言人又指出，他們不排除新公司日後會為任天堂另一主機GC推出遊戲的可能；但有一點值得留意，SQUARE公司本身將仍會以PS2作為遊戲開發的主平台。

### 《SQUARE於3月9日發佈之新聞稿全文》

有關本日之部份報導

在本日的部份報導中，有「本公司重新開始為任天堂公司提供遊戲」及「本公司一名開發人設立新公司」為題材的報導。對於有關報導內容，有部份雖然仍處於檢討準備的階段，但可對部份給予補充及說明。

本公司將透過一家遊戲計劃開發公司〔商號名稱：GAME DESIGNERS STUDIO有限公司〔暫名〕，資本金額：1000萬日圓，資本構成：河津秋敏51%、本公司49%，負責人：河津秋敏〔兼任本公司執行役員〕〕，就提供遊戲給對應任天堂有限公司製造、販賣的「GBA」一事，目前正在準備當中。

此外，從山內溥先生〔任天堂有限公司代表取締役社長〕以私人財財產所設立、支援遊戲開發公司的投資基金「FUND Q」處，給該遊戲計劃開發公司就開發新類型遊戲提供資金一事，目前也在進行當中。

今次事件將不會對本期的業績預測構成影響。目前，本公司將以『FF XI』、『FF XII』等、由SONY COMPUTER ENTERTAINMENT有限公司製造、販賣的PS2作為主要平台，為下期以後的經營計劃進行策劃。

平成14年3月9日

各位

会社名 株式会社スクウェア
代表者名 代表取締役社長 和田 洋一
(コード番号 9620 東証第一部)
問合せ先 社長室 広報・IR担当部長 [illegible]
(TEL. 03-5496-7111)

本日の一部報道について

本日の一部報道において、「当社が任天堂株式会社にゲーム供給再開」及び「当社開発者の一人が会社を設立」という趣旨の報道がありました。報道内容については、現在検討中の段階でありますが、一部補足説明をさせていただきます。

当社は、ゲーム企画開発会社（商号：株式会社ゲームデザイナーズ・スタジオ（仮称）、資本金：1,000万円、資本構成：河津秋敏 51％ 当社 49％、代表者：河津秋敏（当社執行役員を兼務））を通じて、任天堂株式会社が製造・販売する「ゲームボーイアドバンス」に対応するゲームソフトを供給することについて現在検討を行っております。

また、山内溥氏（任天堂株式会社 代表取締役社長）が私財を投じて設立したゲームソフト開発のベンチャー企業を支援する投資ファンド「ファンドキュー」から、当ゲーム企画開発会社がニュータイプのゲーム開発について、資金援助を受けることについても、調整を行っております。

本件による当期業績予想への影響はございません。現在、当社は「ファイナルファンタジーXI」、「ファイナルファンタジーXII」など株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントが製造・販売するプレイステーション2をメインプラットフォームとして、来期以降の経営計画を策定中であります。

以上

◆SQUARE於3月9日發出的新聞稿。

### 《任天堂、SQUARE恩仇錄》

早在任天堂紅白機〔FAMILY COMPUTER〕年代，SQUARE已成為任天堂旗下主機的遊戲開發商，亦曾經為紅白機、超任〔SUPER FAMILY COMPUTER〕、及GAMEBOY上開發過多個「人氣」作品。至96年3月，SQUARE毅然宣佈將「超人氣」RPG『FINAL FANTASY』系列，轉到SCEI旗下全新主機PS上推出，並將公司的開發主平台轉移後者上去。根據當時SQUARE的解釋，轉移平台的目的是透過PS主機所使用的CD-ROM介面，實現在遊戲內使用電腦動畫〔CG〕、以達到比以往更精細的畫像效果；此外，價錢便宜亦令到公司可以在CD-ROM上作嶄新嘗試。

對於SQUARE的「徹走」，任天堂當時表現得似乎毫不在乎，公司公關部曾作出「沒有影響」、「『FF』並非唯一的RPG」之類的回應。



◆96年發售的超任RPG遊戲『TREASURE HUNTER G』；它亦是SQUARE至今為任天堂主機推出的最後一套作品。

# 任天堂：

## 全新『FF』已在著手開發！

另一邊廂，任天堂宣傳部發言人指出，今次SQUARE再為任天堂提供遊戲，當中的關鍵其實是繫於兩位重要人物--SQUARE的河津秋敏和任天堂的山內溥之上。發言人表示，有關談判是從去年底開始；由於河津秋敏和山內溥在對遊戲的想法、風法等題目上有著相同的看法，而前者又曾強烈提出「希望挑戰全新的『FF』，並將GC和GBA連合」，最後便達成了今次合作決定。至於具體開發計劃方面，除了SQUARE所述的『FINAL FANTASY TACTICS』外，將GC和GBA連合的全新『FF』遊戲已在著手開發當中，並預算於今年聖誕正式推出。




◆將GC和GBA連合的全新『FF』預算於今年聖誕推出。〔按：圖為PS2『FF XI』〕

# 甚麼是FUND Q？




「FUND Q」〔ファンドキュー〕乃由任天堂社長山內溥以私人名義出資2000億日圓、於今年1月正式成立的投資基金，目的是給任何為任天堂旗下兩部主機GAMECUBE及GAMEBOY ADVANCE制作連動遊戲的開發公司提供融資溝道。每項開發計劃預定需要一年時間，在毋須擔保的情況下，每宗申請將可獲提供高達10億日圓的貸款。今次向新成立的GAME DESIGNERS STUDIO提供貸款，亦是基金自成立以來首宗被接納的申請個案。



◆任天堂社長山內溥。







### 山內溥談FUND Q

究竟「FUND Q」成立的真正目的是甚麼呢？今年1月，山內溥於接受日本《每日新聞》訪問時曾經有以下解釋：

「在日本，主題公園除了日本環球片場〔UNIVERSAL STUDIO JAPAN〕及東京迪士尼〔TOKYO DISNEYLAND〕以外就幾乎沒有其他了，遊人的選擇都被扼殺淨盡。電視遊戲亦係一樣，我深深感受到要創作與角色扮演、動作、格鬥不同之新類型遊戲的重要性。要創作延展開發人才能的新類型遊戲，開發資金絕對是必要的；在經濟不景的情況下，企業資本都不會投放在遊戲軟件的開發上，而銀行也不會借出資金。因此便創立了這個基金。」

# 市場反應：

## SQUARE股價升至限定最高水位！

對於SQUARE與任天堂「和解」，反應可說是相當正面的；這情況可以從兩間公司的股價反映出來。就以SQUARE為例，在消息公佈後的首個交易日〔3月11日〕，股價即暴升15.4%，達每股2270日圓；這亦是交易所規定每日最高升幅。至於任天堂方面，除了股價上升以外，交投亦明顯較平日暢旺。

AINHO：

### 好簡單，一個「錢」字！

「好簡單，一個「錢」字！任天堂主機的軟件陣容有SQUARE的作品，自然主機便會熱賣；SQUARE就憑著加入任天堂的第三廠商行列而多了一條收入來源，雙方各有利益，何樂而不為？......但若只是在任天堂主機上推出一些第二三線或是移植的作品的話，這只會是現今遊戲廠商必行的路線。」

馬高：

### 對遊戲迷可謂百利而無一害！

「能夠在一部主機上玩到更多其他廠商的作品，對於遊戲迷可謂百利而無一害，至於整個遊戲業方面，現時家用主機並不只是單靠遊戲軟件，換言之軟件廠商對主機市場的影響力相對地下降，為了保持公司盈利，這樣會促成更多廠商走向多平台發展的路途。」

萬教之父：

### 意味遊戲業競爭將更趨白熱化！

「一直以來，日本也有一些遊戲製造商會專門向一部主機生產遊戲的，然而，經濟的不景氣令到營商條件變得非常差，而遊戲界亦是一樣，而不少的大型遊戲軟件生產商也向不同的機種發展，而其中成績最顯著的可以說是CAPCOM，而這次SQUARE和任天堂的再次合作，意味著遊戲界的競爭將會更白熱化。」




FFT已決定移植GBA，看來餘下的FF作品移植至GC的機會也不低

杉原：

### 有望促進GC銷售！

「在短期內，相信SQUARE會專注於在手提機GBA上重出舊作......如果日後SQUARE會投入於GC上開發大作，某程度上應該可以促進GC的銷量，因為SQUARE有非常多的死忠者（包括我），SQUARE的去向絕對影響他們買機的決定。」

寒武紀：

### 高層下台促成雙方間接和解！

「兩間公司之間的情仇，隨著SQUARE去年多位前領導人陸續下台而可以略為淡化。而且，中間又有二道橋樑，一則是GDS所扮演的委托人公司的性質，二則FUND Q基金是以創作新類型遊戲貢獻業界作為其成立中旨，公司利益只是其次。這一連串事件都是促成今次兩公司恢復關係的因素......現時具體的遊戲名單仍然未定，所以將來所推出的遊戲是否能夠擁有像FF般的號召力，現時仍是未知之數，假如SQUARE的確有誠意為任天堂開發遊戲的話，這對任天堂重獲玩家的信心有極大的幫助。」




在SQUARE加入GBA後，手提機市場肯定會進一步活性化

BY:AINHO

此處是提供近日熱門遊戲秘技的地方，使各位能夠輕鬆過關、找尋隱藏物品或是發掘其他特別的東西，提昇遊戲的耐玩度。

大家趕快來查看有沒有你正在玩的遊戲吧！

## GUILTY GEAR X ADVANCE EDITION

●GBA ●2002年1月25日發售 ●SAMMY ●FIG ●5800日圓

### 隱藏角色與模式出現條件

**隱藏角色**

在遊戲中除了預設的16位角色外，還可選用兩名Boss系的角色，及各角色的技會比原本的有異的EXTRA TYPE。出現方法非常簡單，只需在標題畫面中輸入下表所列出的指令便可。

| 角色名 | 指令 |
|---|---|
| Tess Tamento | 在標題畫面中按↑,↓,→,←,A |
| Day Zui | 在標題畫面中按↓,↓,R,L,R |
| EXTRA角色 | 在標題畫面中按→,↓,←,R,R |

**隱藏模式**

出現條件：將Survival Mode中亂入的金色ポチョムキン擊倒，然後在Option中將Original Mode的設定設為ON便可選用。

## REAL BASS FISHING TOP ANGLER



●PS2 ●2002年3月7日 ●SIMS ●SPT ●5800日圓

### 額外誘餌獲得條件公開

| 誘餌名 | 取得條件 |
|---|---|
| DEEP CRANK | Tournament的Stage 1優勝 |
| POPPER | Tournament的Stage 2優勝 |
| NOISY | Tournament的Stage 3優勝 |
| SHAD TAIL | Tournament的Stage 4優勝 |
| SPINNER BAIT TYPE-A | Tournament的Stage 1完成 |
| SWISHER | Tournament的Stage 2完成 |
| CURLY TAIL | Tournament的Stage 3完成 |
| METAL JIG | 在Tournament釣到20匹的ブルーギル |
| SPOON | 在Tournament釣到50匹的ブルーギル |
| PADDLE TAIL | 在遊戲中釣到的總重量達7264g以上 |
| STICK BAIT | 在遊戲中釣到的總重量達14528g以上 |
| SINKING MINNOW | 在遊戲中釣到的總重量達116224g以上 |
| SUSPEND SHAD PLUG | 在Tournament中連勝三回Stage |

## SPACE CHANNEL 5 Part 2



●PS2/DC ●2002年2月14日 ●SEGA ●ETC ●5800日圓

### 隱藏衣裝取得條件[Part 2]

| No. | 衣裝 | 取得條件 |
|---|---|---|
| 6 | 舊Normal Suits | 完成Report 6 |
| 7 | 舊Normal Suits(Damage付) | 在2周目完成Report 6 |
| 8 | Super URARA Suits | 完成Report 6 |
| 15 | Synchronization Suits | 穿著moro星人Suits下連續答中34條問題 |
| 18 | Piece Suits | 在2周目完成Report 2 |
| 20 | IPIRA(改) Suits | 在2周目完成Report 4 |
| 21 | Dance Purge Suits | 在2周目完成Report 6 |
| 24 | Tap先生Suits | 在2周目中的Report 1救出Tap先生(綠) |
| 30 | Robot(Silver)Suits | 穿著moro星人Suits下連續答中7條問題 |
| 31 | Robot(Macho)Suits | 穿著moro星人Suits下連續答中14條問題 |
| 32 | Moro星人Suits | 完成Report 6 |
| 33 | Bosumoro Suits | 以視聽率100%完成Report 1-6 |
| 34 | 88號Suits | 在2周目完成Report 3 |
| 35 | Mantle Purge Suits | 穿著moro星人Suits下連續答中100條問題 |

## 侍 SAMURAI

●PS2 ●Spike ●ACT ●6800日圓 ●2002年2月7日

### 三個有趣秘技

全技使用：在VS MODE中按START，然後按著R1順序輸入左,左,右,右,L1,L1,L2,L2,L1,右,左。

立即出現VS MODE：在標題畫面中按著L1和R2，接著再按下右及□便可。

出現閃光：在對戰中按著R1掣，再將Analog轉動4次便可。

## SMASH COURT PRO TOURNAMENT

●PS2 ●2002年2月7日 ●NAMCO ●SPT ●6800日圓

### 隱藏要素與選手能力值大公開！

**①吉乃Hitomi與Red Ace使用方法**

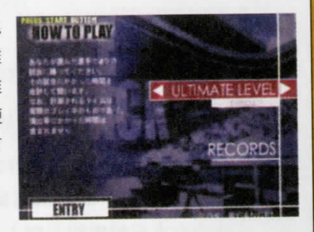
大家都知道「MOTO GP 2」的IMAGE GIRL吉乃Hitomi會走多元化的發展，現在將會以網球選手身份於NAMCO的另一運動遊戲「SMASH COURT PRO TOURNAMENT」登場。遊戲中除了她之外，還有Red Ace會以隱藏角色身份登場。出現方法非常簡單，首先在任何難度下完成ARCADE MODE，那麼在EXHIBITION MODE的選手選擇畫面將指標向外移動，便會見到女子組的吉乃Hitomi或男子組的Red Ace的名字，按決定後便可選用他們。





**②最高Level－ULTIMATE**

若然對HARD難度的CPU仍無甚麼挑戰性的話，不知這個UILIMATE的難度能否滿足到大家？只要以HARD難度完成TIME ATTACK MODE後，便會出現難度更上一級的ULTIMATE可供選擇。




**③全10名選手隱藏能力值公開！**

| 選手名 | 走力 | 發球 | 打擊 | 截擊 | 跳起截擊 | 擅長Shot |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Pete Sampras | 9 | 10 | 8 | 9 | 有 | Forehand stroke範圍廣 |
| Yevgeny Kafelnikov | 8 | 8 | 10 | 7 | 無 | Forehand stroke球速為快 |
| Andre Agassi | 9 | 8 | 10 | 7 | 無 | Backstroke球速為快 |
| Patrick Rafter | 9 | 9 | 7 | 10 | 有 | 截擊速度為快 |
| Red Ace | 8 | 8 | 8 | 8 | 有 | 有Nice的Timing及Stroke和截擊能力值為10 |
| Martina Hingis | 10 | 6 | 9 | 8 | 無 | Forehand stroke範圍廣 |
| Lindsay Davenport | 7 | 7 | 9 | 7 | 無 | Forehand stroke球速為快 |
| Monica Seles | 7 | 7 | 9 | 7 | 無 | Backstroke球速為快 |
| Anna Kournikova | 9 | 6 | 7 | 9 | 有 | 截擊範圍廣 |
| 吉乃Hitomi | 10 | 6 | 6 | 6 | 有 | 沒有 |

any questions ? write to us now !

# LETTERs

各位好。這裡是「GPM」編輯部為大家解疑難的信箱，無論你遇到任何PS2、NGC、XBOX、DC、ARCADE等遊戲上的難題，我們非常歡迎你的來信，編輯部會盡力為你解答。當然，遊戲以外的問題也可來信詢問，如你有甚麼打機心得希望與大家分享，或者想了解一下我們編輯部（甚至某位編輯？），不要猶疑了，立刻動筆寫信吧！
地址：皇后大道東80號堅雄商業大廈1401「GPM編輯部」

## 內褲的用途？

### To GPM 編輯部

你們好！數條問題和小小感想，勞煩指教。

1) 本人是棒球FANS，可否推薦一些質素高和專業的棒球GAME？

2) XBOX一些大作如DOA 3會不會移植到PS2？

3) MAXIMO中買內褲有甚麼用？

4) 有沒有可能增加GAME REVIEW遊戲的數目，以供參考？（經常300大元起價，買回來不好玩就不好了）

5)《MGS2》中，為甚麼我用支USP指著士兵的頭（前面），他們只是動來動去而沒有交DOG TAG出來？

感想－

好的：當然是專業質素，同時能照顧遊戲初哥（GPM Vol.28 VF介紹），請繼續努力！

有待改善的：錯字稍多，出版日期有時遲了……

順祝

銷量節節上升！

From Allen

### To Allen

多謝你的意見，脫期問題我們非常努力，現在已經逐漸改善中，很快就可回復正常的了。在此先向大家說聲對不起！

1) 經典棒球GAME非《パワプロ》決莫屬了。最近推出的《THE BASEBALL 2000》同樣是KONAMI的出品，外界的評價是「真實版」《パワプロ》，是棒球迷的必玩之作。另外若喜歡SLG的話，《我是監督》這隻球會經營遊戲也是不錯的選擇。

2) 暫時來說沒有這樣的公佈，而由於XBOX與PS2性能上的差異，XBOX作品移植PS2的機會也不高。不過PS2是最暢銷的主機，也不能排除這個可能性吧。

3) 除了MAXIMO會更換內褲外，並沒有明顯的用途。

4) 每期GPM的GAME REVIEW也是經過挑選，相信能夠應付大家的需要。我們會盡量選出所有值得介紹的遊戲，讓大家可作出最適當的選擇的。

5) 可能是該名士兵的DOG TAG已經取過，你可以看看士兵的胸前有沒有閃亮的東西，或者利用THERMO G.來確認士兵身上有沒有DOG TAG。

From 編輯部

## DC 魂

### To GPM 編輯部

首先祝你們能夠復刊！起初整個月都見不到有GPM，以為GPM會完，真的很傷心，因為你們的攻略真的很詳細。HAPPY！希望能被抽中吧！

1) DC的《SOUL FIGHTER 魂》有沒有秘技？

2) DC日版的《DEAD OR ALIVE 2》所有隱藏衣服怎樣取得？

3) DC的《MAKEN X》有沒有補命法？

4) DC的《BIO HAZARD CV》SAVE能否對應《CV完全版》？

5) DC的《SONIC ADVENTURE 2》有沒有特別的秘技？

6) DC的《JET SET RADIO》有沒有秘技？

祝

貴刊銷量NO.1！

From 長期讀者黃浩昌

### To 黃浩昌

多謝支持。看來你是個DC迷呢，有沒有玩《櫻大戰4》？這個可是DC的最終作啊，無論有沒有玩過前作，這遊戲也是誠意推薦的作品！

1) 對不起，這隻遊戲並沒有秘技。

2) 隨著遊戲時間增加，就可得到更多隱藏衣服。

3) 這遊戲並沒有補命法，小心點玩吧，熟能生巧呢。

4) 《CV完全版》可是PS2的遊戲啊……

5) 遊戲中每個版圖也會出現一隻稱為「金甲蟲」的金色機械人，這個敵人只會出現2-3秒，打倒它的話可得到達1000分之高，要取得RANK A的話就一定要擊倒它啊！

6) 在「デ・ラ・ジェット」裡有一個稱為達成率的數值，只要在STORY裡所有CLEAR RANK均達JET級就可提升到100，這與取得隱藏人物有很大關係。

| 隱藏人物 | 條件 |
| --- | --- |
| ゴウジ | 「BANTAM STREET」或「GRIND SQUARE」達成率100 |
| ポッツ | 先把5個STAGE達成率100，ENDING後再玩一周，先過「THE MONSTER OF KOGANE」再過「BENTEN BOOGIE」，到過「Rock 'n Roll Grind」後ノイズタンク會出來挑戰，取勝後就可取得 |
| ラブショッカーズ | SHIBUYA達成率100 |
| ポイズンジャム | KOGANE達成率100 |
| ノイズタンク | BENTEN達成率100 |

From 編輯部



# 流言板



TEXT:杉原





有人的地方就有流言！只要這個世界還有遊戲，就一定有關於遊戲的傳聞。今期又為大家帶來一件接一件，震撼力十足的傳言。無論會否會變成事實，知道多一點，有助加深對遊戲界的了解！以下內容，純屬傳聞。如有虛構，實非筆者責任！

## GAMECUBE新SAVE CARD？



NINTENDO GAMECUBE



◆NGC又有新週邊



◆新的MEMORY CARD會有多大？

擁有NINTENDO GAMECUBE的玩家應該也知道，GAMECUBE的MEMORY CARD容量頗細，比起PS2與XBOX的8MB實在有天淵之別。然而最近收到消息，InterAct社將會發行一種名為「MEGA MEMORY 16x」的新MEMORY CARD，容量同樣為8MB。

現時NGC的遊戲並不多，還未經常出現不夠BLOCK數的情況，然而日後GC GAME陸續增加，相信這問題會愈趨嚴重，雖然GC曾推出一個大容量MEMORY CARD，不過需要轉換器，十分不便。新的MEMORY CARD將可成為這個問題的救星，可直接接駁到主機，非常方便。不過不知是否MEMORY CARD的問題還是GC本身，聽聞只有4MB的空間可用。

另外，此MEMORY CARD同時對應日版與海外版的SAVE，一CARD多用，相信日本及香港也將會推出發售。

**可信性：80%**

## CLAMP名作《X》遊戲化！

繼《魔法騎士》、《CARD CAPTOR SAKURA》及《ANGELIC LAYER》等後，CLAMP的另一名作《X》也將會被遊戲化！這隻名為《X CARD OF FATE》的WSC遊戲，將會於6月下旬發售，到時各位CLAMP的FANS們又有新的樂趣了！

顧名思義，這將會是一隻CARD GAME，有14位登場角色進行咭片對戰。玩法大約是把三枚咭片的組合使出各式各樣的必殺技，但詳細仍然未明，需要留待日後的報導。不知日後會不會相繼推出以其他CLAMP作品為題材的遊戲呢？例如《CHOPITS》、《CLOVER》等，身為CLAMP迷的筆者也很期待啊。



◆其他CLAMP作品會不會陸續遊戲化？



◆人氣CLAMP作品《X》將在WSC登場！

**可信性：90%**

## 黑暗中的GBA

GBA的遊戲一浪接一浪，這個星期也有《SHINNING SOUL》和《FIRE EMBLEM》兩隻大作推出，實在令不少GBA的玩家廢寢忘餐。不過，即使決意不眠不憂，光線不足也是夜裡不能作戰的最大問題。不過一個名為「Afterburner」的內藏部件，把這個問題完全解決！

這是一個GBA的內藏電燈，可以令GBA的畫面變得光亮，讓大家在任何黑暗的環境也可遊玩。電源是由GBA主機供給，而部件則設計成盡量減低電壓，可以單靠GBA的供電運作。

據悉「Afterburner」會在5月於美國發售，然而日本或香港等地區則不明。



◆日後可以在黑暗中玩GBA！




◆「Afterburner」的測試畫面

**可信性：70%**

# EDITORS LIFE



祝 予選通過！BY 時雨

◆ 上個星期六筆者無驚無險地通過了《VF4》比賽的初賽，跟住幾個星期都不用想《VF4》的戰術了！YEAH！
◆ 點知，晴天霹靂，日本高手阿 JOE 再次返港，唔趁這個機會訓練又唔得呀……
◆ 好想在香港搞個《VF4》3on3 比賽，時間是有的，只可惜苦無場地…難道真是要租個貨倉來搞？
◆ 個人網頁計劃處於停滯不前狀態，復歸時日未定
◆ 《FIRE EMBLEM》、《ARMORED CORE 3》等好 GAME 陸續推出，但又要玩街機《IIDX 7thstyle》，屋企仲有隻《BIO》添，你說怎麼辦？
◆ 香港仲未有 VER.C，你說怎麼辦？
◆ 五行欠水，你說怎麼辦？
◆ 好想去日本昇段，你說怎麼辦？
◆ 你說怎麼辦……

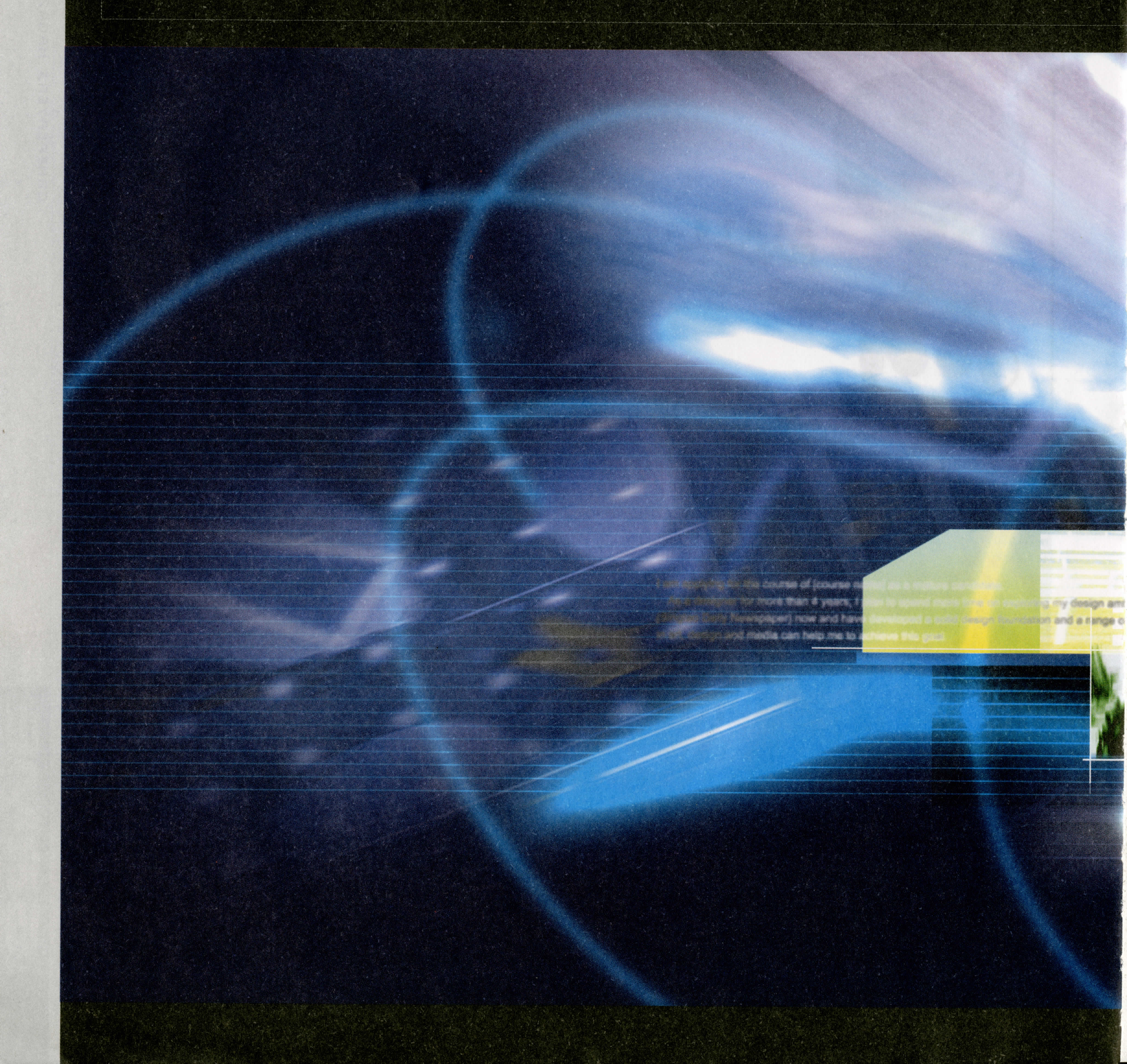
勞工教父……

根據僱傭條例，工資在工資期最後一天完結時即到期支付，僱主必須盡快支付所有工資給僱員，在任何情況下不得遲於工資期屆滿後7 天。

另外，如僱主如果沒有能力支付工資，須立即根據僱傭合約的規定，終止與該僱員的合約。僱員如果超過1 個月仍未獲發已到期的工資，可當其僱傭合約已被僱主終止。則僱主須支付僱員解僱代通知金及其他解僱賠償。僱員在行使這條文所賦予的權利時，應先向僱主表明他的決定。

對有關法例的詮釋，應以《僱傭條例》原文為依歸。若有爭議，法庭有最終裁決權。

如僱主未能依時支付有關工資，僱員可根據有關工作地點，到本處勞資關係科各分區辦事處辦理申索手續。



## 30-1-2001

**AINHO**

>終於下定決心將家中「慢到嘔」部腦加了RAM ，感覺折然不同。
>點解每期六合彩巧合地都只中3個字？(開始想有點放棄...)
>夢想之旅到底何時才能實現？12月..3月...5月...未定...
>不要睇低「靚仔」無經驗....
>一位職員做了一年多的時間，但老細仍不知他貴姓，僱主與僱員之間的關係確實存有問題.....
>http://ainho.uhome.net
>HALF.....
DELAY.....
RETURN.....
CONDITIONS.....

**Sugi**

－又爆版，好痛苦……
－http://forum.bfbf.net/
－VIDEO GAME 板是討論遊戲的好地方，亦是我經常出沒的討論板……
－還有個WINNING同盟，想挑戰GP魔人（自稱），不妨到這裡走一趟……
－XENO 攻略極痛苦……
－痛苦中，下期請早……
－痛

**馬高**

→已有差不多三個月時間沒有踢過足球了，奈何這是一項群體活動，不是三兩個人就可以......！
→繼 XBOX 後，三月推出的多隻好GAME，實在相當吸引！而附近都不時傳出「買啦，唔好諗喇」的詛咒，看來現在是考驗筆者意志和定力的時候了......！
→週日給妳一份禮物作獎勵！

**KACHUN**

>>雖然是有點可惜，但能夠重新開始，無論如何也替您高興！

>>對那件事不想說太多，因為已經無話可說。

>>「聽其言、觀其行」，想不到這句官話也能應用到日常生活上。

>>算吧，盡人事以安天命！繼續睇波！！



## PlayStation

★：今期新增遊戲
■：資料有改動之遊戲

### 2002 年 3 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 28日 | ■真・女神轉生DEVIL CHILDREN黑之書・赤之書 | ATLUS | 5800日圓 | RPG |
| | ■SIMPLE 1500 SERIES VOL.88 THE GAL麻雀~LOVE SONG~ | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | TAB |
| | 全部都成為F | KID | 6800日圓 | AVG |
| | NICE PRICE SERIES VOL.9 PARADISE CASINO | DIGICUBE | 2200日圓 | ETC |
| | NICE PRICE SERIES VOL.10 來打圍棋吧 | DIGICUBE | 2200日圓 | TAB |
| | Major Wave SERIES 心跳SHUTTER CHANCE～組合戀愛的PUZZLE～ | HAMSTER | 1500日圓 | AVG |
| | LOVE GAME WAI WAI TENNIS PLUS | HAMSTER | 3800日圓 | SPT |
| | MEMORIAL SERIES SUNSOFT VOL.5 | SUNSOFT | 1500日圓 | ETC |
| | SLOTER MANIA 3 | DORART | 4800日圓 | SLG |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.89 THE POWER SHOVEL | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | SLG |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.90 THE戰車 | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | SLG |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.91 THE GAMBLER | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | TAB |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.92 THE登山RPG～銀嶺之霸者～ | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | RPG |
| | SIMPLE CHARACTER 2000 SERIES Vol.07 一休THE QUIZ | BANDAI | 2000日圓 | ETC |
| | SuperLite GOLD Series Wizardary Llylgamyn Saga | SUCCESS | 1800日圓 | RPG |
| | 遊戲王DUEL MONSTERS 被封印之記憶(PSone Books) | KONAMI | 1800日圓 | TAB |
| | 遊戲王MONSTER CAPSULE BREED&BATTLE(PSone Books) | KONAMI | 1800日圓 | ETC |

### 2002 年 4 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4日 | PACAPACA PASSION SPECIAL | PRODUCE | 4800日圓 | SLG |
| | WTC~WORLD TOURING CAR CHAMPIONISHIP~(PSone) | SPIKE | 1800日圓 | RAC |
| | ★多拉A夢3 魔界之迷宮(復刻版) | EPOCH社 | 2800日圓 | 不詳 |
| 18日 | Major Wave SERIES THE鬼退治～目標！二代目桃太郎～ | HAMSTER | 1500日圓 | TAB |
| | CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO | CAPCOM | 3800日圓 | FIG |
| | AZUMANGA DONJARA玉 | BANDAI | 4800日圓(預定) | ETC |
| | Major Wave SERIES PALM TOWN | HAMSTER | 1500日圓 | 不詳 |
| | SIMPLE 1500實用SERIES VOL.15 養狗指南~世界犬隻CATALOG | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ETC |
| | SIMPLE 1500實用SERIES VOL.16養貓指南~世界貓隻CATALOG | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ETC |
| | SIMPLE 1500實用SERIES VOL.17 PLANETARIA | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | ETC |
| | 桃太郎電鐵V(HUDSON THE BEST) | HUDSON | 3800日圓 | ETC |
| | ★PACHISLOT帝王～浪花櫻吹雪～ | MEDIA ENTERTAINMENT | 3300日圓 | SLG |
| 25日 | 古洛娜亞沙灘排球 最強隊伍決定戰！ | NAMCO | 4800日圓 | SPT |
| | BREED MASTER | OFFICE CREATE | 4800日圓 | 不詳 |
| | SuperLite 1500 SERIES EMILIA | SUCCESS | 1500日圓 | AVG |
| | WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002 | KONAMI | 6800日圓(預定) | SPT |
| | SIMPLE 1500 SERIES VOL.93 THE PUZZLE BUBBLE ~PUZZLE BUBBLE 4~ | D3 PUBLISHER | 1500日圓 | PUZ |
| | SIMPLE 2000 SERIES VOL.4 THE DOUBLE麻雀PUZZLE | D3 PUBLISHER | 2000日圓 | PUZ |
| | 山佐Digi SELECTION | YAMASA ENTERTAINMENT | 5800日圓 | SLG |
| | 山佐Digi SELECTION DX | YAMASA ENTERTAINMENT | 7800日圓 | SLG |
| | ★NICE PRICE SERIES VOL.11 二角取DELUXE | DIGICUBE | 2200日圓 | PUZ |
| 4月 | TOM與JENNY(暫稱) | SUCCESS | 3800日圓 | 不詳 |
| | MATT HOFFMAN PRO BMX(暫稱) | SUCCESS | 5800日圓 | SPT |
| | PACHITTE CHONMAGE 3 | HACKBERRY | 4980日圓 | SLG |

### 2002 年 5 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2日 | MYCOM BEST 個人教授 | 每日COMMUNICATIONS | 2800日圓 | SLG |
| 5月 | 來玩多點樸克吧！~用i-mode奪取冠軍~ | PURE SOUND | 3980日圓 | TAB |

### 2002 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ■DRAGON QUEST MONSTER 1・2 從天而降的勇者和牧場的朋友們 | ENIX | 6800日圓 | RPG |
| | ■星之名所 | JORDEN | 5800日圓(預定) | AVG |
| | 名偵探柯南3 最好的拍擋 | BANDAI | 5800日圓 | AVG |
| | X-MEN MUTANT ACADEMY2 | SUCCESS | 5800日圓 | FIG |
| | SuperLite 1500 Series ASSAULT SOLDIER | SUCCESS | 1500日圓 | ACT |
| | 相乘 | TECMO | 價格未定 | ETC |
| | UNDERGROUND WALKER(暫稱) | SUCCESS | 2800日圓 | 不詳 |
| | ★ALONE IN THE DARK NEW NIGHTMARE | CAPCOM | 5800日圓 | ACG |
| 夏 | SHAKA TAMBOURINE！ | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | Water Summer | PRINCESS SOFT | 價格未定 | AVG |
| | PACHISLOT ARUZE王國7 | ARUZE | 價格未定 | SLG |
| | DIGIMON WORLD 3(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | ★浪漫是劍之光輝II(暫稱) | 角川書店 | 價格未定 | RPG |
| 2002年 | 人鳥流 | 日本SYSTEM | 價格未定 | ACT |
| | PUZZLE DE BOWLING | 日本SYSTEM | 價格未定 | PUZ |
| | 蜃氣樓回廊 | PLE STAGE | 價格未定 | AVG |
| | Major Wave 1500 SERIES SWING | HAMSTER | 1500日圓 | 不詳 |
| | 虹色DODGEBALL～乙女們之青春～ | ATLUS | 6800日圓 | ACT |
| | 虹色DODGEBALL～乙女們之青春～DELUXE PACK | ATLUS | 8800日圓 | ACT |
| | HARRY POTTER和秘密之房間 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 價格未定 | 不詳 |
| | 棋魂(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | TAB |

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■幻想魔傳 最遊記～往遙遠的西方～ | J WING | 價格未定 | 不詳 |
| | 3in1 BOARDGAME集 | SUCCESS | 2800日圓 | ETC |
| | Major Wave SERIES 極 大道棋 | HAMSTER | 1500日圓 | TAB |
| | JELLY FISH(廉價版) | VISIT | 1980日圓 | ETC |
| | 私立鳳凰學園3年純真組 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | FRIENDS～青春之光輝～ | NEC interchannel | 6800日圓(預定) | AVG |
| | 很喜歡網球！ | TOKIN HOUSE | 價格未定 | SPT |
| | 攜帶編集 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 980日圓 | ETC |
| | 真・女神轉生if | ATLUS | 價格未定 | RPG |
| | 成為職棒隊監督吧！ | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | PARTS'DIK | BANPRESTO | 5800日圓 | ACT |
| | TIE BREAK | BODY | 價格未定 | SPT |
| | ARKS 1000～目標！究極之召喚師～ | CLEF INVENTION | 價格未定 | AVG |
| | 板田吾郎九段之連珠BPV | CULTURE BRAIN | 1500日圓 | TAB |
| | 本格對戰將棋「聖」BPV | CULTUREBRAIN | 1500日圓 | TAB |
| | OFFICIAL FORMULA 1 RACING | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | RAC |
| | KNIGHTS OF GENISIS~神之黃昏 | ESCOT | 5980日圓 | SRPG |
| | MAIN ROTAR(暫稱) | F COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | STG |
| | BATTLE SHIP大和 | LOCKWELL INTERNATIONAL | 3800日圓 | SLG |
| | MERCURIUS PRETTY | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | SLG |
| | PILE-UP MARCH | PROCEED UNI | 5800日圓 | SLG |
| | STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～ | RAY FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～ | RAY FORCE | 價格未定 | SPRG |
| | FOUR | TAO HUMAN SYSTEMS | 2500日圓 | PUZ |
| | 爆彈小子SCOOP THE KID(暫名) | Tears | 價格未定 | AVG |
| | Tutankhamen之遺言(暫稱) | WIZARD | 價格未定 | AVG |
| | 私立鳳凰學園PURE HEART 1年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | 私立鳳凰學園NATURAL HEART 2年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |
| | 私立鳳凰學園SWEET HEART 3年生編 實寫版 | J・WING | 3800日圓(預定) | TAB |

## PlayStation 2

### 2002 年 3 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 28日 | ■BLACK/MATRIX II | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | SRPG |
| | ■RESCUE HELI AIR RANGER 2 | ASK | 6800日圓 | ACT |
| | ■CYBER麻雀 東風莊篇 | KONAMI | 6800日圓 | TAB |
| | ■PSYVARIAR COMPELTE EDITION | SUCCESS | 5800日圓 | STG |
| | ■PSYVARIAR COMPELTE EDITION連攻略DVD | SUCCESS | 7800日圓 | STG |
| | ■PSYVARIAR COMPELTE EDITION連SOUNDTRACK CD | SUCCESS | 7800日圓 | STG |
| | ■JET DE GO！2 | TAITO | 6800日圓 | SLG |
| | ■橫斷美國ULTRA QUIZ | DIGICUBE | 5800日圓 | ETC |
| | ■提督之決斷IV | KOEI | 9800日圓 | SLG |
| | ■日本職業棒球2002(暫稱) | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | 灣岸MIDNIGHT | 元氣 | 6800日圓 | RAC |
| | ALPINE RACER 3 | NAMCO | 6800日圓 | SPT |
| | 鐵拳4 | NAMCO | 6800日圓 | FIG |
| | 實況G1 STABLE 2 | KONAMI | 6800日圓 | SLG |
| | ESPN NBA 2night 2002 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | KINGDOM HEARTS | SQUARE | 6800日圓 | RPG |
| | 超級機械人大戰IMPACT | BANPRESTO | 7980日圓 | SLG |
| | 超級機械人大戰IMPACT 限定版 | BANPRESTO | 9980日圓 | SLG |
| | NFL2K2 | SEGA | 6800日圓 | SPT |
| | SIMPLE 2000 SERIES VOL.3 THE BASSFISHING | D3 PUBLISHER | 2000日圓 | SPT |
| | SIMPLE 2000 SERIES ULTIMATE VOL.2 EDIT RACING | D3 PUBLISHER | 2000日圓 | RAC |
| | PROJECT ARMS | BANDAI | 6800日圓 | 不詳 |
| 3月 | TARZAN FREE RIDE | UBI SOFT | 6800日圓 | AVG |

### 2002 年 4 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4日 | ■莉莉之鍊金術士 PLUS | GUST | 4800日圓 | RPG |
| | 實戰PACHISLOT必勝法！SAMMY'S COLLECTION | SAMMY | 4800日圓 | SLG |
| | ARMORED CORE 3 | FROM SOFTWARE | 6800日圓 | ACT |
| | 最強之圍棋2 | UNBALANCE | 價格未定 | TAB |
| | ★KNOCK OUT KING 2002 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| | ★信長之野望 嵐世紀 | KOEI | 9800日圓 | SLG |
| 11日 | STUNT GP | TAITAS JAPAN | 5800日圓(預定) | RAC |
| 18日 | 熱中!職業棒球2002 | NAMCO | 6800日圓 | SPT |
| | 心跳回憶2 MUSIC VIDEO CLIP(暫稱) | KONAMI | 3800日圓 | ETC |
| 25日 | ■機甲武裝G BREAKER 第三次CROWDIA大戰 | SUNRISE INTERACTIVE | 6800日圓 | SLG |
| | GENERATION OF CHAOS NEXT～失去了的絆～ | IDEA FACTORY | 6800日圓 | RPG |
| | SURVEILLANCE監視者 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | AVG |
| | GALERIANS:ASH | ENTERBRAIN | 6800日圓 | ACT |
| | GENERATION OF CHAOS NEXT～失去了的絆～(連動畫DVD) | IDEA FACTORY | 8800日圓 | RPG |
| | 創作家居！ | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 5800日圓 | SLG |
| | GALERIANS:ASH X LION COMPLETE PACK | ENTERBRAIN | 18500日圓 | ACT |
| | WORLD SOCCER WINING ELEVEN 6 | KONAMI | 6800日圓(預定) | SPT |
| | DARK ANGEL~VAMPIRE之默示錄~ | SOFTMAX | 6800日圓 | 不詳 |
| 下旬 | ■最終電車 | VISIT | 5800日圓 | AVG |
| 4月 | ■GAUNTLET DARK LEGACY | MIDWAY | 6800日圓 | ACT |
| | ■SPYHUNTER | MIDWAY GAMES | 6800日圓 | 不詳 |
| | SHINE~編織說話~ | SUCCESS | 6800日圓 | AVG |
| | 絕體絕命都市 | IREM SOFTWARE ENGINEERING | 6800日圓 | AVG |
| | 機甲兵團J-PHOENIX BURST TACTICS | TAKARA | 5800日圓 | 不詳 |
| | 機甲兵團J-PHOENIX BURST TACTICS LIMITED EDITION | TAKARA | 9800日圓 | 不詳 |
| | BATMAN外傳~報復之誓~ | UBI SOFT | 6800日圓 | AVG |
| | SHINE~編織說話~連DRAMA CD版(暫稱) | SUCCESS | 8800日圓 | AVG |

### 2002 年 5 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2日 | ■機動戰士GUNDAM 基力之野望~自護獨立戰爭記~ | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| 3日 | BLOODY ROAR 3(HUDSON THE BEST) | HUDSON | 3800日圓 | FIG |
| 16日 | ■FINAL FANTASY XI | SQUARE | 7800日圓 | RPG |
| | DDRMAX ~DANCE DANCE REVOLUTION 6TH MIX | KONAMI | 5800日圓 | ACT |
| | ★實況WORLD SOCCER 2002 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| 23日 | ■NBA2K2 | SEGA | 6800日圓 | SPT |
| | E.O.E.~崩壞之前夜~ | EIDOS INTERACTIVE | 6800日圓 | AVG |
| | ★F1 2002 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | RAC |
| 30日 | ■夏色之砂時計 | PRINCESS SOFT | 6800日圓 | AVG |
| | ★夏色之砂時計(初回限定版) | PRINCESS SOFT | 7800日圓 | AVG |
| 下旬 | ■Red Card | MIDWAY GAMES | 6800日圓 | 不詳 |
| | ★RUNABOUT 3 NEO AGE | E3 STAFF | 6800日圓 | RAC |
| 5月 | ■2002 FIFA WORLD CUP | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | SPT |
| | ■來玩PACHINKO吧！ | ICS | 3800日圓 | SLG |
| | ■此花2~聽不到的鎮魂曲~ | SUCCESS | 3800日圓 | AVG |
| | ~U~ underwater unit | IREM SOFTWARE ENGINEERING | 價格未定 | STG |
| | OTOSTAZ | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | 不詳 |
| | ★DRAMMATIC SOCCER GAME 成為日本代表吧！ | ENIX | 價格未定 | SPT |
| | ★月之光～沈鐘之殺人～ | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 5800日圓 | ACG |

### 2002 年 6 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 13日 | ■LEMANS 24 HOURS | SEGA | 6800日圓 | RAC |
| 20日 | 波洛古羅斯～最初之冒險～ | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | RPG |
| 6月 | ■劍豪2 | 元氣 | 6800日圓 | ACT |
| | ■RS~RIDING SPIRITS~ | SPIKE | 6800日圓(預定) | RAC |
| | ■YUDIE的工作室 | GUST | 6800日圓(預定) | RPG |
| | ROOMMATE 麻美~妻子是女子高生~ | DATAM POLYSTER | 6800日圓 | AVG |
| | .hack 感染擴大 VOL.1(連OVA) | BANDAI | 5800日圓 | RPG |
| | ★YUDIE的工作室(限定版) | GUST | 9800日圓(預定) | RPG |

### 2002 年 7 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7月 | ■幻想水滸傳III | KONAMI | 價格未定 | RPG |

### 2002 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | PACHISLOT完全攻略~GIGAZONE~ | SYSCON ENTERTAINMENT | 3500日圓 | SLG |
| | 箱庭鐵道~BLUE TRAIN特急編~ | SUCCESS | 5800日圓 | SLG |
| | 日美間職業棒球 FINAL LEAGUE | SQUARE | 價格未定 | SPT |
| | JO JO之奇妙冒險 黃金之旋風 | CAPCOM | 價格未定 | ACT |
| | CHIKICHIKI MACHINE猛RACE ～BLACK魔王&KENKEN～ | INFOGRAME HUDSON | 6800日圓 | RAC |
| | 封神演義2 | KOEI | 6800日圓 | SRPG |
| | PROJECT FIFA WORLD CUP | ELECTORNIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SLG |
| | LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR | MIDWAY | 價格未定 | RPG |
| | 心跳回憶 GIRL'S SIDE | KONAMI | 價格未定 | SLG |
| | 機甲世紀G BREAKER LEGEND OF CROWDIA | SUNRISE INTERACTIVE | 7800日圓 | SLG |
| | TVware情報革命SERIES IMAGE SCATCH(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES SCORE NOTE(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | TVware情報革命SERIES POLYCRAFT(暫稱) | ARTDINK | 4800日圓 | ETC |
| | SWITCH | SEGA | 價格未定 | AVG |
| | RACING GAME CONSTRUCTION | SUCCESS | 價格未定 | ETC |
| | AERO DANCING 4 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | GUN SURVIVOR 3 DINO CRISIS | CAPCOM | 價格未定 | STG |
| | ★ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE | CAPCOM | 6800日圓 | AVG |
| 夏 | ■PRIDE(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | SPT |
| | 捉馬騮2(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | 兩人FANTAVISION | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | PUZ |
| | ROOMMANIA#203 | SEGA | 5800日圓 | ETC |
| | RPG工作室5 | ENTERBRAIN | 7800日圓 | ETC |
| | PROJECT MINERVA | D3 PUBLISHER | 價格未定 | SLG |



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | PACHISLOT ARUZE王國8 | ARUZE | 價格未定 | SLG |
| | POWER SMASH 2 | SEGA | 價格未定 | SPT |
| | XI爆發(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | PUZ |
| | 我的暑假2(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | AVG |
| | 電車GO！旅情編 | TAITO | 價格未定 | SLG |
| | 太鼓之達人(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | ETC |
| | NINJA ASSAULT | NAMCO | 價格未定 | STG |
| | PACMAN WORLD 2(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | ★君期盼之永遠~Rumbling hearts~ | PRINCESS SOFT | 價格未定 | AVG |
| | ★君期盼之永遠~Rumbling hearts~(初回限定版) | PRINCESS SOFT | 價格未定 | AVG |
| 秋 | ■機動新撰組 | ENTERBRAIN | 價格未定 | RPG |
| | AXIS | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | 金礦探測SIMULATION INGOT 79 | FAB COMMUNICATION | 價格未定 | SLG |
| | 信長之野望 ONLINE RPG(暫稱) | KOEI | 價格未定 | RPG |
| | GUNBA COLLECTION(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | STG |
| 冬 | SOUL CALIBUR II | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | TALES OF DESTINY 2(暫稱) | 價格未定 | RPG | |
| | MotoGP3(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| 2002年 | ■LORD OF THE RING | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 價格未定 | 不詳 |
| | ■FEVER6 SANYO公式PACHINKO SIMULATOR | ICS | 4800日圓 | SLG |
| | AUTO MODELLISTA | CAPCOM | 價格未定 | RAC |
| | SPACE CHANNEL 5 | SEGA | 價格未定 | ACT |
| | SHADOW TOWER ~ABYSS | FROM SOFTWARE | 價格未定 | RPG |
| | KING OF COLOSSEUM | SPIKE | 價格未定 | SPT |
| | A列車2002(暫稱) | ARTDINK | 價格未定 | SLG |
| | WAR JUDGEMENT(暫稱) | ARUZE | 價格未定 | TAB |
| | THE SPLIZER(暫稱) | ARUZE | 價格未定 | AVG |
| | CODE: Inferno(暫稱) | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ARPG |
| | ARC THE LAD 精靈之黃昏 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | RPG |
| | HARRY POTTER和秘密之房間 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 價格未定 | 不詳 |
| | Over the Monochrome Rainbow | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | 不詳 |

## 2003 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | A列車2003(暫稱) | ARTDINK | 價格未定 | SLG |

## 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■HURDY GURDY(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | PUZ |
| | ■INTERNET OTHELLO OTHELLO WORLD24 | SUCCESS | 價格未定 | TAB |
| | ■INTERNET 將棋 將棋道場24 | SUCCESS | 價格未定 | TAB |
| | ■INTERNET 麻雀 來玩東風莊吧 | SUCCESS | 價格未定 | TAB |
| | ■TRIANGLE AGAIN | KIKI | 價格未定 | AVG |
| | ■.hack 感染擴大 VOL.1(淨遊戲版) | BANDAI | 3800日圓 | RPG |
| | 宇宙戰艦大和號 ISKANDAR之追憶 | BANDAI | 6800日圓 | SLG |
| | LEVEL DIVE | ENIX | 價格未定 | AVG |
| | DRIFT CHAMP | HUDSON | 價格未定 | RAC |
| | BX | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | STAR OCEAN 3 Till The End Of Time | ENIX | 價格未定 | RPG |
| | POINIE'S POIN | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 5800日圓 | ACT |
| | ROBOCOP | TAITAS JAPAN | 價格未定 | ACT |
| | NET KARAOKE | ERGO SOFT | 6800日圓 | ETC |
| | TUNING CAR RACING GAME(暫稱) | MTO | 5800日圓 | RAC |
| | FLINTSTIONES FEVER! ROCKVEGAS BOX | IDEA FACTORY | 5800日圓 | RAC |
| | NBA HOOPZ | MIDWAY | 價格未定 | SPT |
| | GUN=HEARTS | IDEA FACTORY | 6800日圓 | ACT |
| | 創造職業棒球會2002 | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | EXHIBITION OF SPEED | TAITAS JAPAN | 5800日圓 | RAC |
| | 爆走貨車傳說 3~男花道夢浪漫 | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | 拜借面孔 攝影天國 | IDEA FACTORY | 5800日圓 | ETC |
| | HYPER TOUR | 3D | 價格未定 | SLG |
| | 機動戰士GUNDAM相逢在宇宙中編 | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| | BIO HAZARD SERIES(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | 戰國麻雀「兵」 | CULTURE BRAIN | 5800日圓 | TAB |
| | CRYSTAL ZONE | CULTURE BRAIN | 6800日圓 | PUZ |
| | NUIBETTSU CAFE | CULTURE BRAIN | 6800日圓 | SLG |
| | 山卡之BATTLE(暫稱) | Ecseco | 價格未定 | RAC |
| | EXZOCHIKA(暫稱) | ENIX | 價格未定 | ARPG |
| | BBD2000(暫稱) | ENIX | 價格未定 | ETC |
| | 爆流2 | FUJIMIC | 價格未定 | SPT |
| | BOMBERMAN2001(暫稱) | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | AI圍棋2001(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | AI將棋2001(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | AI麻雀(暫稱) | IFOUR | 價格未定 | TAB |
| | 1 ON 1 GOVERNMENT | JORDAN | 價格未定 | SPT |
| | SOLDNERSCHILD 2(暫稱) | KOEI | 價格未定 | SRPG |
| | 決戰III(暫稱) | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | 徹萬 免許皆傳(暫稱) | NAXAT | 價格未定 | TAB |
| | NAVY-FORCE(暫稱) | PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN | 價格未定 | ACT |
| | WORLD NEVERLAND 3(暫稱) | RIVERHILL SOFT | 價格未定 | SLG |
| | Perfect Golf 3(暫稱) | SETA | 價格未定 | SPT |
| | 電線(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | ACT |
| | WSC | SPIKE | 價格未定 | RAC |
| | FIRE PRO WRESTLING(最新作) | SPIKE | 價格未定 | SPT |
| | 通信上海(暫稱) | SUNSOFT | 價格未定 | PUZ |
| | EX日本特急旅行GAME | TAKARA | 價格未定 | TAB |
| | Kunai(暫稱) | TECMO | 價格未定 | ACT |
| | 3D Real Drive(暫稱) | Vial One | 價格未定 | RAC |
| | F-1(暫稱) | VIDEO SYSTEM | 價格未定 | RAC |
| | 聖靈機RAYBLADE 2(暫稱) | WINKY SOFT | 價格未定 | SLG |
| | FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱) | XING ENTERTAINMENT | 價格未定 | FIG |
| | SOUL SURFING(暫稱) | 童 | 價格未定 | ACT |
| | 櫻大戰系列 | SEGA | 價格未定 | AVG |
| | CLOCKWORK TOWER 3 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | TOPGUN | TAITAS JAPAN | 價格未定 | STG |
| | LOTUS CHALLENGE | TAITAS JAPAN | 價格未定 | RAC |
| | 團團轉溫泉2(暫稱) | SEGA | 價格未定 | TAB |
| | RIDGE RACER最新作 | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| | COMMANDOS 2(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | SLG |
| | PROJECT EDEN(暫稱) | EIDOS INTERACTIVE | 價格未定 | AVG |
| | Frogger The Great Quest(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | ETERNAL ARCADIA | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | CLUDCEPT SECOND | SEGA | 價格未定 | TAB |
| | HUNDRED SWORD | SEGA | 價格未定 | SRPG |
| | D→A(暫稱) | TONKIN HOUSE | 價格未定 | 不詳 |
| | 多人類同時PLAY RPG | ATLUS | 價格未定 | RPG |
| | THE DUNGEON OF DOLAGA(暫稱) | ARIKA | 價格未定 | 不詳 |
| | NETWORK BIO HAZARD(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | 不詳 |
| | 首都高BATTLE ONLINE(暫稱) | 元氣 | 價格未定 | RAC |
| | 音樂GAME(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | ETC |
| | SPORT GAME(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | SPT |
| | INTERNET KARAOKE(暫稱) | SUCCESS | 價格未定 | ETC |
| | SIMULATION(暫稱) | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | RACE(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | ARC THE LAD ONLINE(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | RPG |
| | 熊之歌 | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | 不詳 |
| | GRAN TURISMO 4(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | RAC |
| | 大家之GOLF ONLINE(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | SPT |
| | MOJI BURIBON(暫稱) | SONY COMPUTER ENTERTAINMENT | 價格未定 | 不詳 |
| | NET對應BOARD GAME(暫稱) | TAKARA | 價格未定 | TAB |
| | 多人數參加型ACTION ADV(暫稱) | TECMO | 價格未定 | AVG |
| | TABLE GAME(暫稱) | TOMY | 價格未定 | TAB |
| | CLOCKWORK ONLINE(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | 新ACTION ADVENTURE GAME(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | AVG |
| | 新棒球GAME(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | SPT |
| | 3D FLIGHT SIMULATION(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | STG |
| | 3D RACE GAME(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| | TIME CRISIS 3(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | STG |
| | NAMCO SPORT ONLINE(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | SPT |
| | PROJECT VENUS(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | 不詳 |
| | BOMBERMAN ONLINE(暫稱) | HUDSON | 價格未定 | 不詳 |
| | BOMBERMAN LAND 2(暫稱) | HUDSON | 價格未定 | 不詳 |
| | 桃太郎電鐵11(暫稱) | HUDSON | 價格未定 | ETC |
| | ARMORED CORE Σ PROJECT(暫稱) | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ACT |
| | ★AIR | NEC INTERCHANNEL | 價格未定 | AVG |
| | ★INTERNET圍棋 平成棋院24 | SUCCESS | 價格未定 | TAB |

# Dreamcast

## 2002 年 3 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 28日 | SISTER PRINCESS PRIMIUM EDITION | MEDIA WORKS | 9800日圓 | AVG |
| | NFL 2K2 | SEGA | 5800日圓 | SPT |
| | CARD OF DESTINY~光與闇之統合者~ | ABEL | 6800日圓 | RPG |
| | CARD OF DESTINY~光與闇之統合者~(初回限定版) | ABEL | 6800日圓 | RPG |

## 2002 年 4 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4日 | ■同窗會2 again&refrain | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | AVG |
| 11日 | 機動戰士GUNDAM連邦vs自護 & DX | BANDAI | 價格未定 | ACT |
| 18日 | 新世紀EVAGELION 綾波育成計劃 | BROCCOLI | 7800日圓 | SLG |
| | World Series Baseball 2K2(D DIRECT專賣) | SEGA | 4800日圓 | SPT |
| 下旬 | ■My Merry May | KID | 6800日圓(預定) | AVG |

## 2002 年 5 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 16日 | ■章魚之MARINE | MICRO CABIN | 價格未定 | PUZ |
| 23日 | ■NBA2K2(D DIRECT專賣) | SEGA | 5800日圓 | SPT |
| | ★餓狼MARK OF THE WOLVES(BEST) | PLAYMORE | 2800日圓 | FIG |
| | ★幕末浪漫第二幕 月華之劍士 FINAL EDITION(BEST) | PLAYMORE | 2800日圓 | FIG |
| 5月 | ■ELYSION~永遠之SANCTUARY~ | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | AVG |

## 2002 年 6 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 下旬 | 水夏~SUIKA~ | PRINCESS SOFT | 價格未定 | AVG |

## 2002 年 7 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7日 | NHL2K2(D DIRECT專賣) | SEGA | 4800日圓 | SPT |

## 2002 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | 君期盼之永遠 | ALCHEMIST | 價格未定 | AVG |
| 2002年 | MYSTEREET~不可逆世界的探偵紳士~ | ABEI | 價格未定 | AVG |

## 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■FIRST KISS物語2 | BROCCOLI | 價格未定 | AVG |
| | SENTIMENTAL PRELUDE | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | AVG |
| | 創造怪物！ | SEGA | 價格未定 | SLG |
| | 虹色天使 | JAPAN CORPORATION | 價格未定 | SLG |
| | DARK EYES(暫稱) | NEXTECH | 價格未定 | RPG |
| | Littledream | PANTHER SOFTWARE | 價格未定 | AVG |
| | INTERLUDE | NEC INTERCHANNEL | 6800日圓 | AVG |

# XBOX

## 2002 年 3 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 28日 | ESPN NBA 2 Night 2002 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |

## 2002 年 4 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 4日 | ★F1 2002 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | RAC |
| | ★SSX TRICKY | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| | ★KNOCK OUT KING 2002 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| 18日 | ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 2 TAP OUT | CAPCOM | 6800日圓 | SPT |
| 25日 | HALO | MICROSOFT | 6800日圓 | AVG |
| | PUCHICOPTER | AQUA SYSTEM | 6800日圓(預定) | 不詳 |
| 25日 | ■MAD DASH RACING | EIDOS INTERACTIVE | 6800日圓 | RAC |
| | ■MAJIDESU FIGHT！ | TAKUYO | 6800日圓 | ACT |
| 4月 | MYST III EXILE(暫稱) | MEDIA QUEST | 價格未定 | AVG |

## 2002 年 5 月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2日 | ■MYST III EXILE | MEDIA QUEST | 6800日圓 | AVG |
| | ★MYST III EXILE PRIMIUM BOX | MEDIA QUEST | 9800日圓 | AVG |
| 5月 | PHANTOM CRUSH(暫稱) | 元氣 | 價格未定 | STG |
| | ★2002 FIFA WORLD CUP | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | SPT |

## 2002 年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ■Innocent Tears | 廣美 | 價格未定 | SRPG |
| | ■BISTRO CUPIT | SUCCESS | 5800日圓 | SLG |
| | ■BISTRO CUPIT 心跳RECIPT BOX | SUCCESS | 9800日圓 | SLG |
| | ■格鬥超人 | MICROSOFT | 價格未定 | FIG |
| | JOCKEY'S ROAD | MICROSOFT | 價格未定 | RPG |
| | MAXIMUM CHASE | MICROSOFT | 價格未定 | ACT |
| | TRANCE WORLD SURF | INFOGRAME HUDSON | 價格未定 | SPT |
| | X CHASER | IDEA FACTORY | 價格未定 | RAC |
| | F1 2002 | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 6800日圓 | SPT |
| 夏 | ■TRIANGLE AGAIN | KIKI | 價格未定 | AVG |
| | 鐵騎(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | SLG |
| | 叢~MURAKUMO~ | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ACT |
| | TENELECHA | AQUA PLUS | 價格未定 | 不詳 |
| | ★CRAZY TAXI 3 HIGH ROLLER | SEGA | 價格未定 | RAC |
| 2002年 | ■機甲兵團J-PHOENIX+ | TAKARA | 6800日圓 | ACT |
| | 真・女神轉生NINE | ATLUS | 價格未定 | RPG |
| | NEVERLAND SAGA | IDEA FACTORY | 價格未定 | SRPG |
| | SEGA GT 2002 | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | 紅之海 去吧！前往紅之彼方 | KOEI | 價格未定 | SLG |
| | THOUSAND LAND | FROM SOFTWARE | 價格未定 | 不詳 |



# SCHEDULE

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■實況WOLRD SOCCER 2002 | KONAMI | 6800日圓 | SPT |
| | GAIA BLADE | FROM SOFTWARE | 價格未定 | SRPG |
| | SOUL CALIBUR II | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | Style Laboratory | O2 | 價格未定 | SLG |
| | PANZER DRAGOON最新作 | SEGA | 價格未定 | STG |
| | RUNEBRID | TAKUYO | 價格未定 | SRPG |
| | MASTER SLAVE | TAKUYO | 價格未定 | ARPG |
| | DINO CRISIS 3(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | CRAZY TAXI NEXT(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | THE HOUSE OF THE DEAD 3 | SEGA | 價格未定 | STG |
| | WORLD BILLARD TORNAMNET BREAK NINE | ASK | 價格未定 | SPT |
| | SOUL CALIBUR 2 | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | DEAD TO LIGHTS(暫稱) | NAMCO | 價格未定 | AVG |
| | RIDGE RACER最新作 | NAMCO | 價格未定 | RAC |
| | 名稱未定 | NAMCO | 價格未定 | AVG |
| | KINGDOM UNDER FIRE II | PANDAGRAM | 價格未定 | SLG |
| | RELICS | BOTHTEC | 價格未定 | RPG |
| | SEGA GT APPEND DISC(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | SEGA GT ONLINE(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RAC |
| | PANZER DRAGOON 最新作(暫稱) | SEGA | 價格未定 | STG |
| | PHANTASY STAR ONLINE(暫稱) | SEGA | 價格未定 | RPG |

## Nintendo Gamecube

### 2002年3月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 29日 | BATTLE封神 | KOEI | 6800日圓 | ACT |
| | NBA COURTSIDE 2002 | 任天堂 | 6800日圓 | SPT |

### 2002年4月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 25日 | ■RUNE | FROM SOFTWARE | 6800日圓 | ARPG |
| | BLOODY ROAR EXTREME | HUDSON | 6800日圓 | FIG |

### 2002年5月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 31日 | ■STARFOX ADVENTURE DINASOUR PLANET | 任天堂 | 價格未定 | ARPG |
| 5月 | ★2002 FIFA WORLD CUP | ELECTRONIC ARTS SQUARE | 5800日圓 | SPT |

### 2002年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 夏 | ■滾動卡比2(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | BATMAN DARK TOMORROW(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | ACT |
| | ETERNAL DARKNESS 被邀請之13人 | 任天堂 | 6800日圓 | AVG |
| | GOLD MOUNTAIN | FROM SOFTWARE | 價格未定 | ARPG |
| | MARIO SUNSHINE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | 筋肉人II世~新世代超人VS傳說超人~ | BANDAI | 價格未定 | FIG |
| | ZOID VS(暫稱) | TOMY | 價格未定 | 不詳 |
| 冬 | 山卡BATTLE(暫稱) | 元氣 | 價格未定 | RAC |
| 2002年 | BOMBERMAN GENERATION | HUDSON | 價格未定 | ACT |
| | 薩爾達傳說GC(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ARPG |

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | SOUL CALIBUR II | NAMCO | 價格未定 | FIG |
| | PHANTASY STAR ONLINE for GC | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | BIO HAZARD 0 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | DISNEY MICKEY(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | 1080° GC(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SPT |
| | DONKEY KONG RACING(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RAC |
| | METROID PRIME(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | BIO HAZARD 2 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BIO HAZARD CODE:VERONICA 完全版 | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | BIO HAZARD 4(暫稱) | CAPCOM | 價格未定 | AVG |
| | ETERNAL ARCADIA | SEGA | 價格未定 | RPG |

## Game Boy

### 2002年3月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 29日 | BIO HAZARD GAIDEN | CAPCOM | 4200日圓 | AVG |
| | 海豹戰隊閃電~心跳大作戰?~ | OMEGA PROJECT | 3980日圓 | 不詳 |

### 2002年4月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 12日 | 我的餐廳 | KIRAT | 3980日圓 | 不詳 |
| 18日 | 冒險！DONDOKO島 | GLOBAL A ENTERTAINMENT | 4300日圓 | 不詳 |

### 2002年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 夏 | FROM TV ANIMATION ONE PIECE 幻之GRAND LINE冒險記 | BANPRESTO | 價格未定 | RPG |

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | 漢字BOY 3 | J・WING | 5800日圓(預定) | ETC |

## Game Boy Advance

### 2002年3月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 28日 | ■神之記述 ILLUSION OF THE EVIL EYES | KONAMI | 5800日圓 | TAB |
| | 妖怪道 | FUUKI | 4800日圓 | RPG |
| | SHINING SOUL | SEGA | 5800日圓 | RPG |
| | 一石八鳥 | KONAMI | 5800日圓 | ETC |
| 29日 | ■多拉A夢 哪裡也是WALKER | EPOCH社 | 4800日圓 | TAB |
| | ■新日本PRO WRESTLING RING鬥魂烈傳ADVANCE | TOMY | 5800日圓 | SPT |
| | MAGICAL封神 | KOEI | 5800日圓 | RPG |
| | 青蛙B BACK | 角川書店 | 5800日圓 | RPG |
| | FIRE EMBLEM封印之劍 | 任天堂 | 4800日圓 | SLG |
| | 蒼鼠俱樂部3 | JORDEN | 4800日圓 | 不詳 |
| | ★FIRE EMBLEM封印之劍 DX PACK(LAWSON專賣) | 任天堂 | 7800日圓 | SLG |
| 3月 | ■實名WORLD DIMENSION SOCCER | UBI SOFT | 4800日圓 | SPT |
| 25日 | WORLD SOCCER WINNING ELEVEN | KONAMI | 5800日圓(預定) | SPT |
| 26日 | ■FORMATION SOCCER~2002~目標是世界杯 | SPIKE | 5800日圓 | SPT |
| | ■SPIDERMAN MYSTERIO之威脅 | SUCCESS | 4800日圓 | 不詳 |
| | ■頭文字D ANOTHER STAGE | SAMMY | 5800日圓 | RAC |
| | ■攜帶電獸TELEFANG 2 SPEED | SMILE SOFT | 5800日圓 | RPG |
| | ■攜帶電獸TELEFANG 2 POWER | SMILE SOFT | 5800日圓 | RPG |
| | ROCKMAN ZERO | CAPCOM | 4800日圓 | 不詳 |
| | ★認真的職業棒球 | NOW PRODUCTION | 4800日圓 | SPT |
| | ★ADVANCE GT2 | MTO | 4800日圓(預定) | RAC |
| | ★漂亮PRINCESS | CULTURE BRAIN | 4800日圓 | 不詳 |
| 下旬 | ★說話小鳥俱樂部 | ALPHA UNIT | 4800日圓(預定) | 不詳 |
| | ★SLOT！PRO2 ADVANCE | 日本TELNET | 4800日圓 | SLG |
| 4月 | ★HotWheels ADVANCE | ALTRON | 價格未定 | 不詳 |

### 2002年4月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11日 | 電氣BLOCKS! | GLOBAL A ENTERTAINMENT | 4800日圓 | 不詳 |
| 12日 | LUNA LEGEND | MEDIA RING | 5800日圓 | RPG |
| | 徹萬ADVANCE~免許皆傳SERIES~ | 加賀TEC | 4800日圓 | TAB |
| 18日 | ★人生GAME ADVANCE | TAKARA | 4800日圓 | TAB |
| 19日 | ■很喜歡TEDDY | MTO | 5480日圓(預定) | 不詳 |
| | ■黑鬍子之佔地遊戲 | TOMY | 4800日圓 | PUZ |
| | ■黑鬍子之來玩高爾夫球吧 | TOMY | 4800日圓 | SPT |
| | 綿羊之感覺 | CAPCOM | 4800日圓 | ACT |

### 2002年5月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2日 | KONAMI ARCADE GAME COLLECTION | KONAMI | 4800日圓 | ETC |
| | MOTO CROSS MANIA ADVANCE | KONAMI | 4800日圓 | 不詳 |
| 31日 | ■蒼鼠太郎3 LOVE LOVE大冒險 | 任天堂 | 4800日圓 | ETC |
| 5月 | ★BLACK MATRIX ZERO | NEC INTERCHANNEL | 5800日圓 | SRPG |

### 2002年6月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 6日 | CASTLEVANIA~白夜之協奏曲~ | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| 14日 | ★FAMILY TENNIS ADVANCE | NAMCO | 4800日圓 | SPT |
| 6月 | ★勝負師傳說 哲也～甦醒的傳說～ | ATHENA | 5800日圓 | TAB |
| | ★花札樸克麻雀 和洋中 | GLOBAL A ENTERTAINMENT | 3980日圓 | TAB |

### 2002年8月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8月 | ■EGOMANIA捉著！轉！飛走！ | KEMCO | 4800日圓 | 不詳 |

### 2002年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | ■PUKUPUKU天然回覽板 | VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE | 4800日圓 | 不詳 |
| | WOODY WOOD BECKER(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | ACT |
| | PACHISLOT完全攻略ADVANCE | SYSCON ENTERTAINMENT | 4800日圓 | SLG |
| | GROOVE ADVENTURE RAVE~光與闇之大決戰~ | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | BLENDER BLOS | INFOGRAMES HUDSON | 5200日圓 | ACT |
| | EZ-TALK 中級編(暫稱) | KEYNET | 價格未定 | ETC |
| | CINDERELLA GBA(暫稱) | CULTURE BRAIN | 價格未定 | SLG |
| | BATLAND(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | FIG |
| | LUNA BREATH(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | THE PINBALL OF THE DEAD | SEGA | 價格未定 | ETC |
| | 創造職業棒球會！ADVANCE | SEGA | 價格未定 | RPG |
| | 職業麻雀「兵」EX ADVANCE | CULTURE BRAIN | 價格未定 | TAB |
| | TETRIS WORLD(暫稱) | SUCCESS | 3980日圓 | PUZ |
| | BAULDER DASH(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | 不詳 |
| 夏 | ■黃金之太陽～失去之時代～(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RPG |
| | ■傳說之STARFEE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | ■PUZZLE BUBBLE OLD&NEW | MEDIA KITE | 4800日圓(預定) | PUZ |
| | ■SILK和COTTON | KIKI | 價格未定 | AVG |
| | CRAZY CHESS(暫稱) | KEMCO | 價格未定 | ACT |
| | DIGICO COMMUNICATION | BROCCOLI | 價格未定 | ETC |
| | DONKEY KONG COCONUT CRACKER | 任天堂 | 價格未定 | PUZ |
| | SABRE WOLF | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | ★信長異聞(暫稱) | GLOBAL A ENTERTAINMENT | 價格未定 | 不詳 |
| 秋 | ■ELEVATOR ACTION OLD&NEW | MEDIA KITE | 價格未定 | ACT |
| 2002年 | ■DIDIKONG PILOT(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | RAC |
| | ■POCKET MONSTER GAMEBOY ADVANCE(暫稱) | POKEMON | 價格未定 | RPG |
| | MAMIMUME MOGACHO TAKO BALL | IDEA FACTORY | 4800日圓 | 不詳 |
| | FINAL FIRE PRO WRESTLING～夢之團體運營～ | SPIKE | 價格未定 | SPT |
| | STREET FIGHTER ZERO 3↑ | CAPCOM | 4800日圓 | FIG |

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 | MIDWAY | 價格未定 | FIG |
| | 金魚物語GBA | CULTURE BRAIN | 價格未定 | ETC |
| | MAJIKONE | SOFTMAX | 4800日圓 | PUZ |
| | GAME BOY WARS ADVANCE | 任天堂 | 4800日圓 | SLG |
| | Frogger | KONAMI | 價格未定 | ACT |
| | 馬穴大作戰(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | SRPG |
| | GAMEBOY MUSIC(暫稱) | 任天堂 | 6800日圓 | SLG |
| | 鼻尖合戰 | 任天堂 | 價格未定 | 未定 |
| | SUPER MARIO ADVANCE 3(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | METROID FOR GAMEBOY ADVANCE(暫稱) | 任天堂 | 價格未定 | ACT |
| | 伍右衛門(暫稱) | KONAMI | 5800日圓 | 不詳 |
| | 花屋物語GBA | TDK CORE | 價格未定 | 不詳 |
| | CARNIVAL CARNIVAL | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | 網球王子GENIUS BOYS ACADEMY | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | ★MUGENBOG(暫稱) | KONAMI | 價格未定 | 不詳 |
| | ★櫻核子之UKIUKI CARNIVAL | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |
| | ★米奇和美妮之MAGICAL ADVENTURE | 任天堂 | 價格未定 | 不詳 |

## NEO-GEO

### 發售日未定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ★METAL SLUG 4 | SUN AMUSEMENT | 價格未定 | ACT |

## Wonder Swan

### 2002年3月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 28日 | ■FINAL FANTASY IV | SQUARE | 5200日圓 | RPG |

### 2002年4月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 18日 | ★TETRIS | VANGUARD | 2800日圓 | PUZ |
| 25日 | NAMCO SUPER WARS | BANDAI | 4980日圓 | SLG |

### 2002年5月發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 25日 | ■機動戰士GUNDAM VOL.3~A BAOA QU~ | BANDAI | 價格未定 | SLG |

### 2002年發售預定

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 春 | GRANSTA CHRONICLE | OMEGA MICOT | 5200日圓 | SRPG |

### 發售日未定



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | ■ARC THE LAD 機神復活 | BANDAI | 價格未定 | RPG |
| | 機動戰士GUNDAM MSPLATOON.COM | BANDAI | 價格未定 | SLG |
| | FINAL FANTASY III | SQUARE | 價格未定 | RPG |
| | FRONT MISSION | SQUARE | 價格未定 | SRPG |
| | DICE DE CHOCOBO | SQUARE | 價格未定 | TAB |
| | 犬夜叉2(暫稱) | BANDAI | 價格未定 | 不詳 |
| | RUNDIM | DIGITAL DREAM | 價格未定 | STG |

# QUESTIONNAIRE

各位讀者假如想得到我們本期送出的珍貴禮品，只需要在本頁的表格上填上你的個人資料並回答一份簡單的問卷，寄回香港灣仔皇后大道東80號堅雄商業大廈14樓1401室，並註明「回覆問卷」，我們便會從所有回覆問卷的讀者中抽出獲獎的幸運兒，而且所有回覆問卷的讀者更可以到本編輯部抄取由我們提供的各種遊戲SPECIAL SAVE!



## 個人資料

姓名：

性別： □男 □女

年齡： 職業：

身份證號碼： 聯絡方法（電話或E-mail）：

［註：以上個人資料只會作贈送獎品時核對身份之用。］

## 問卷內容

閣下會給本期的內容整體值多少分數？ □
（請在方格上填上分數。1分為最低，10分為最高。）

閣下選擇購買本誌的原因是?（可選擇超過一項）

□ 本誌的遊戲攻略資料詳盡
□ 本誌內容資料夠新夠快
□ 本誌的內容夠專業準確、分析獨到
□ 本誌的副刊內容豐富
□ 本誌的專題特集吸引
□ 本誌的排版精美
□ 本誌的封面精美
其他：

請問閣下現時擁有以下哪一些遊戲主機?

□PLAYSTATION
□PLAYSTATION2
□DREAMCAST
□NINTENDO 64
□GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
□GAMEBOY ADVANCE
□NEOGEO
□WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
□PC

閣下未來打算購買以下哪一些遊戲主機?

□PLAYSTATION2
□XBOX
□GAMECUBE
□DREAMCAST
□NINTENDO 64
□PLAYSTATION
□GAMEBOY / GAMEBOY COLOR
□GAMEBOY ADVANCE
□WONDERSWAN / WONDERSWAN COLOR
□NEOGEO

閣下最喜歡本期的哪一些欄目?
（參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代該表欄目的數字。最多可填上五個選擇。）
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

閣下最不喜歡本期的哪一些欄目?
（參考下方列出的欄目資料，在方格內填上代該表欄目的數字。最多可填上五個選擇。）
1.□ 2.□ 3.□ 4.□ 5.□

### 《GAMEPLAYERS MAGAZINE VOL.30》內容一覽：

(1) EDITORIAL（遊戲時事評論）
(2) NEWS HEADLINE（遊戲相關新聞）
(3) RANKING（各類排行榜）
(4) FEATURE：從《DOUBLE S.T.E.A.L看XBOX機能》（專題）
(5) NEW GAME EXPRESS（即將推出遊戲介紹）
(6) NOW ON SALE（新推出遊戲介紹）
(7) HOW TO WIN：GRANDIA XTREME（遊戲攻略）
(8) HOW TO WIN：WILD ARMS ADVANCE 3RD（遊戲攻略）
(9) HOW TO WIN：BIOHAZARD（遊戲攻略）
(10) HOW TO WIN：XENOSAGA EPISODE 1 ~力之意志~（遊戲攻略）
(11) HOW TO WIN：鬼武者2（遊戲攻略）
(12) HOW TO WIN：DEAD OR ALIVE 3（遊戲攻略）
(13) HOW TO WIN：櫻大戰4（遊戲攻略）
(14) COLUMNS：次世代角度（專欄）
(15) COLUMNS：天堂路（專欄）
(16) ARCADE（街機介紹）
(17) PC GAME（電腦遊戲）
(18) COMIC FUNLAND（漫畫）
(19) JAPANESE IDOL（日本偶像介紹）
(20) MUSIC（日本樂壇專頁）
(21) TOYS & HOBBY（玩具模型介紹）
(22) ANIME（動畫介紹）
(23) EDITOR'S NOISE（編輯觀點）
(24) CHEATS（遊戲秘技）
(25) RETRO GAMES（懷舊遊戲回顧）
(26) RUMOR MILL（流言板）
(27) EDITOR'S LIFE（編者話）

除了本誌之外你還閱讀哪一些遊戲雜誌?

□ GAME WAVE □ GAME WEEKLY □ GAME NEXT
□ GAME STATION □ 日文遊戲雜誌

閣下期望本誌未來能夠增加哪一些內容？

閣下認為本誌在哪一個方面是最有待改善的呢？

最近兩個星期閣下最喜歡玩哪一些遊戲作品（包括電視及電腦遊戲）?

# QUESTIONNAIRE

## 參加抽獎讀者注意事項：

1）我們會個別通知所有獲獎的讀者有關領取禮品的事宜。
2）獲通知的讀者需親臨本誌編輯部領取禮品，並須出示身分証以便核對身份。

## 抄取SAVE DATA的讀者注意事項：

1）請在下方列出的「今期SAVE DATA一覽」中註明你想抄取的遊戲資料內容
2）讀者須自備有足夠空位的MEMORY CARD
3）請於星期三至星期六早上11時至下午5時，致電過編輯部登記後，親臨本誌編輯部抄取資料
4）請出示身分證以便核對身份

**今期SAVE DATA一覽(請在你需要的SAVE資料後面的方格上畫上記號)**

| 遊戲名稱 | 機種 | SAVE內容 | 所需容量 | |
|---|---|---|---|---|
| ACE COMBAT | PS | 可選用所有MISSION及戰機 | 1 BLOCKS | ☐ |
| BREATH OF FIRE IV | PS | 出現「電擊屋」 | 1 BLOCKS | ☐ |
| COOL BOARDERS 4 | PS | 可選用所有模式及賽道 | 1 BLOCKS | ☐ |
| DEAD OR ALIVE | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| DINO CRISIS | PS | 隱藏服裝及無限大砲 | 1 BLOCKS | ☐ |
| EHRGEIZ | PS | 可選用FF7的角色 | 2 BLOCKS | ☐ |
| GUNDAM THE BATTLE MASTER 2 | PS | 可選用所有MS | 1 BLOCKS | ☐ |
| INFINITY | PS | 全CG GALLERY有齊 | 2 BLOCKS | ☐ |
| PSYCHIC FORCE 2 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| R・TYPE Δ | PS | 可選用隱藏機 | 1 BLOCKS | ☐ |
| SD GUNDAM GGENERATION | PS | 全機體圖鑑 | 2 BLOCKS | ☐ |
| STREET FIGHTER EX 2 PLUS | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| STREET FIGHTER ZERO 3 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4 | PS | 可選用隱藏TEAM及場地 | 2 BLOCKS | ☐ |
| 大家的哥爾夫 | PS | 可選用所有角色 | 3 BLOCKS | ☐ |
| 大家的哥爾夫2 | PS | 可選用所有角色 | 2 BLOCKS | ☐ |
| 久遠之絆 | PS | 全CG GALLERY有齊 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鬥神傳3 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 頭文字D | PS | 可選用所有車及賽道 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 電車GO | PS | 可鑑賞全路線MOVIE | 1 BLOCKS | ☐ |
| 悠久幻想曲ALL STAR Project | PS | 全圖片及授業課程Data | 1 BLOCKS | ☐ |
| 瑪魯王國之人形公主 | PS | 可選用8個隱藏公仔 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 機動戰士GUNDAM 馬沙之反擊 | PS | 可選用所有MS | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鐵拳 | PS | 可選用DEVIL KAZUYA | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鐵拳2 | PS | 可選用所有角色 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鐵拳3 | PS | 可選用所有角色及隱藏模式 | 1 BLOCKS | ☐ |
| 鬼武者 | PS2 | 可選用熊貓服 | 420 KB | ☐ |
| BLOODY ROAR 3 | PS2 | 可選用所有角色 | 130 KB | ☐ |
| BLOOD THE LAST VAMPIRE | PS2 | 全ENDING記錄 | 166KB | ☐ |
| WINNING ELEVEN 5 | PS2 | 可選用所有隱藏TEAM & 全英文名 | 108KB | ☐ |
| ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE | PS2 | 齊隱藏PARTS & 全版面選擇可能 | 81KB | ☐ |
| GRAN TURISMO 3A-spec | PS2 | 金錢MAX | 1BLOCKS | ☐ |




# 兩大機械人遊戲詳盡攻略！

|《ARMORED CORE 3》|
|---|
|《超級機械人大戰IMPACT》|

實際內容有可能與上述不同


SQUARE重返任天堂陣營？直擊訪問兩公司高層
GAME PLAYERS 遊戲誌
VOL. 030
GAME PLAYERS THE CHOICE OF SERIOUS & PROFESSIONAL GAMERS
2002.04.03
www.gameplayers.com.hk
HK$25
斬妖除魔手記（連詳盡地圖）
鬼武者2
擁有一千倍現有性能！？
PLAYSTATION 3技術全解構
製品版情報陸續發佈
FINAL FANTASY XI
畫面首次公開
POCKET MONSTER GBA（暫稱）
專題探討
由《DOUBLE S.T.E.A.L》
看XBOX機能
徹底攻略
biohazard
WILD ARMS ADVANCED 3rd
XENOSAGA EPISODE I
GRANDIA XTREME
DEAD OR ALIVE 3
櫻大戰4
© Character yagyu jubei © matsuda office saku. © CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED. Character © CROWD/ © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.